

A szórakoztató informatikai magazin

# A GURU



**Oldtimer  
Der Clou  
Valhalla 2  
Kingmaker  
Sensible Golf**



## INTRO

Sziasztok!

Íme elérkezett a pillanat, hogy bejelentjük, itt a második Amiga GURU. Az első szám igen vegyes fogadtatásra talált a számítástechnikai lapokat olvasók között. Az Amigások természetesen örültek a változtatásnak, bár előfordult némi morgolódás a cikkek trissessége terén. Valóban egy kicsit avitos volt némelyik cikk, ez annak tudható be, hogy a cikkírói gárdát is meglepetésként érte az Amigasodás és pillanatok alatt kellett előteremteni a betevő cikkeket. Most már ez másképp volt, de még valószínűleg van mit javítanunk.

A hónap szennációja, csakúgy mint a PC GURU esetén az újsághoz megjelentetett lemez melléklet. A lemezt meg lehet rendelni, illetve az előfizetőink rendszeresen kapni fogják mindentajta ellenszolgáltatás nélkül. Ebből is látszik, hogy érdemes előfizetni a GURU-ra. A lemezen mindig újdonságok, érdekességek és egyébek lesznek, melyek kapcsolódni fognak az újság tartalmához. Reméljük tetszeni fog próbálkozásunk, nekünk egy kicsit a régi lemez GURU-k hangulatát idézte a dolog.

Kellemes nyaralást kívánunk mindenkinek

GURU team

## RÉGI LAPSZÁMOK



Hiányzik valamelyik a gyűjteményedből? Ne habozz pótolni! A GURU régebbi számai még kaphatók a szerkesztőség címenél  
1399 Budapest, Pf. 701/765.

Ugyanítt előfizethes lapunkra is. Egy évre 2480 Ft, félévre 1240 Ft!!!  
Tehát ragadj egy rózsaszín postautalványt, töltsd ki és...

A GURU postacíme: 1399 Budapest, Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán  
Szerkesztők: László József, Tóth János • Főmunkatárs: Borusz Krisztina  
Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor  
Laptervező grafikus: Kovács József • Tördelő szerkesztő: Jon • Megjelenik havonta • Ára 248 Ft.  
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acamp Kft, Novotrade 2C, Szűcs Software, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben.  
A szerkesztőség címe: Budapest VIII., Somogyi B. u. 16. 1/2 em. 2a.  
Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT. • ISSN 1216-2353  
Nyomás: Gutenberg Press, 1033 Budapest, Kaszásdűlő u. 2. Tel.: 250-0679, Fax.: 250-0814  
Felelős vezető: Óvári László elnök-vezérigazgató  
A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve újratelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.



# TARTALOM

- 4 Hírek**
- 6 Oldtimer**
- 10 Sensible Golf**
- 11 Syndicate**
- 12 Valhalla 2**
- 16 Der Clou**
- 19 Super Skidmarks**
- 20 Kingmaker**
- 24 Shareware játékok**
- 26 Levelezés**
- 28 Zenemánia**
- 30 Hardware Bazár**
- 31 A Rendszerbarát**
- 32 AMOS**
- 33 Apróhirdetés**
- 35 PD Zóna**
- 36 Programozástechnika**
- 41 Filmvilág**
- 42 Atari rovat**
- 45 Assembly programozás**
- 46 Cheat**
- 47 A1200 tower**
- 48 Ray Tracing**
- 50 CD-ROM**
- 52 Amine! CD**
- 54 Külvilág**
- 56 Demologia**
- 58 Toplista**





# HÍREK AMIGA

## Bloodnet

A Gametek jóvoltából nemrégiben megjelent a Bloodnet A500 és A600 verziója is. A PC-n igen nagy sikert aratott cy-

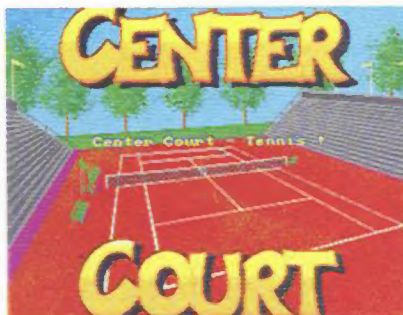


<b>Harrison Stark</b> HP: 1000 100% 100% KIMÁNDÓ: 100% 100% 100%		
<b>PHYSICAL</b> Strength: 10 Endurance: 10 Speed: 10 Stamina: 10 Pick Pocket: 10		
<b>COMBAT</b> Melee: 10 Firearm: 10 Hand-To-Hand: 10 Stealth: 10 Strategy: 10		
<b>PERSONALITY</b> Leadership: 10 Intelligence: 10 Faith: 10 Luck: 10 Bravery: 10		
<b>MENTAL</b> Intelligence: 10 Fast-Talk: 10 Observation: 10 Bargaining: 10 Juggling: 10 Meditation: 10 Luck: 10		

berspace kalandjáték 99 évvel a mai kor után játszódik, a teljesen "el-technasodott" New York-ban. A cyberkönyvekből már jól ismert környezetet is megtalálhatjuk a játékban, így ne lepődjünk meg ha ismerős szituációkkal és jellemzőkkel találkozunk. Egyébként az izig-vérig kalandjáték nem tartozik a könnyebb alkotások közé, csak azoknak ajánlhatom, kik komolyabban akarnak foglalkozni a cyber világgal. A játékról több karábbi PC GURU-ban is jelent meg cikk tolytatásokban, a segítséget keresők tudoljanak nyugodtan a leíróshoz.

## Centre Court Tennis

Az ACID nemsokára egy remek tenisz programmal lepi meg a játék szerelmeseit. Elég régen nem láttunk már ilyen jellegű programot, így csemegének számít ez az alkotás. A játékban simo meccseket is játszhatunk, vagy éppen tournament



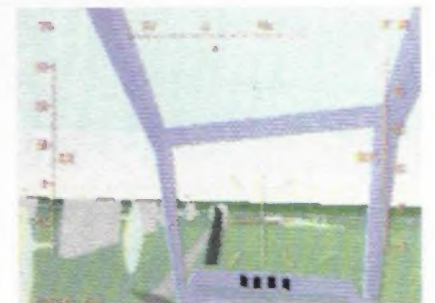
módba is kapcsolhatunk, mikor is egy teljes idényt kell végigjátszanunk. A játék grafikója nem tartozik a legnagyobbak közé, de azért még megüti a mércét. Figuráink néha igen érdekes mozdulatokra képesek, csak éppen az ütőjüket nem dobják fel omikar nyertünk. A mazgatás igen szépre sikeredett, bár mintha egy kicsit darabos lenne időnként. A program A500-ast igényel, így mindenki hódolhat a tenisz örömeinek.

## Coala

A Coala-ról már ejtettünk néhány szót az ECTS beszámolóban, nos egy kicsit pontatlanul. A program nem repülőgép, hanem egy horci helikopter-szimulátor lesz, ha minden igaz olyan jellemzőkkel, amit eddig nem lóthattunk még Amigón. A mouse-val vezérelt programban légi és földi támadásokra is kell számítanunk, az ellenteleink mindent telvonultatnak ellenünk ami csak van. A játék helyszíne egyébként a Rainbow Islands névre hallgató sziget, mely természetesen a mi tisz-



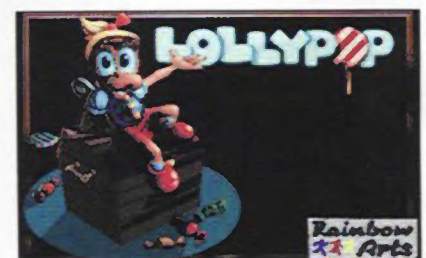
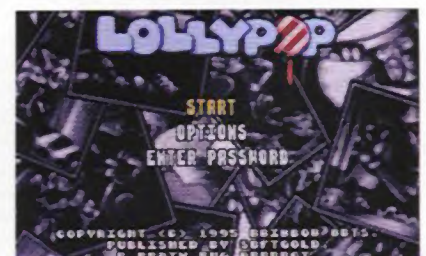
teletünkre igen csak tele lesz ellenséggel. A program kizárólag AGA-s gépekre tag megjelenni, bár valószínű, hogy erre csak a sebesség miatt volt szükség. A grafikója egyébként jellemzően a vektorakra épül,



sajnos még várnunk kell arra, hogy texture-mapped technikával készüljenek a game-k Amigára is. A játékot egyébként az Empire odjo ki és méltá vetélytársa lesz a nemrégiben megjelent Zeewoltnak.

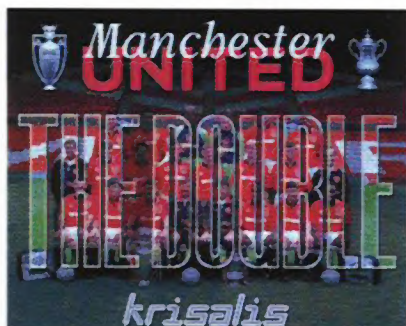
## Lollypop

A Roindow Arts nem nagyon jeleskedett eddig nagy játékokkal, most sincs ez másképp, hiszen maradtak a jól ismert bevált szokásoknál, a Lollypop elkészítésénél. Persze a platform, ugráló játékok kedvelőinek tetszeni fog o game, hiszen a játék hatalmas. Mindez abból következik, hogy 1300 képernyőn és 28 pályán keresztül kell kis figurónkat vezérelnünk. A pályák igen változatosság, megtalálható itt a havas téli tájtól kezdve o zöldellő erdőn keresztül a bányók nyirkos sötétjéig





minden. Persze nem lesz könnyű dolgunk, hiszen a játék időre megy, így sietnünk kell ha el szeretnénk érni a pálya végét mielőtt lejár az időnk. Rengeteg ellentétel találkozhatunk a játékban, nem lesznek olyan nehezek a feladatok, hogy ne tudnánk megoldani őket. A grafika nagyon szép és ez azért is érdekes, mert mindentajta Amigán kifogástalanul fut a program.



## Manchester United: The Double

A toci programok szerelmesei egy új nagyszerű alkotást vehetnek a kezükbe, hiszen megjelent a Manchester United talytatása. A Krisalis hú maradt az axonometrikus ábrázoláshoz, a szakásas perspektívában irányíthatjuk csapatunkat. Nem sokat változott a játék kinézete, inkább az opciók és választási lehetőségek



bővültek. Mindentéle variációt beépítettek a programozók a játékba, a csapatunkat ezek után már tényleg teljesen az igényeinkhez igazíthatjuk. A szakasjtának természetesen volt viszonyítási alapja, hiszen mostanában rengeteg tocioprogram jelent meg Amigára. Sajnos a programot nagyon lehúzták, hiszen mindenhal a Sensible World at Soccer vált a nyerő. Azért nem olyan rossz a játék, szerintem érdemes kipróbálni mindenkinek.

## Ruffian

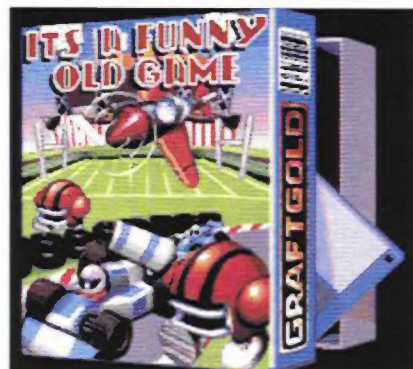
A Grandslam nemrégiben egy remek ugra-bugra játékkal árvendeztette meg a piacot, mely Ruttian névre hallgat. Egy tipikus plattarm játék, mely sajnos nem valami nagy durranás, hisz rengeteg hasonlót láttunk már. Főhősünket rengeteg ellenséges vidéken kell keresztül vezetnünk. Ártó szándékú dzsungel, teli majmokkal, vagy éppenséggel egy bányányi kigyó (vagy talán kigyónyi bánya), szával nagyon nehéz dolgunk lesz a játék során. Nem mondhatjuk el, hogy valami kimagasló a grafikája, hisz néha inkább egy házi készítésű programra hasonlít. Ettől függetlenül érdemes megnézni a játékot,



bár szerintem határozottan zavaró a történet és a grafika kidolgozatlansága. Sajnos úgy láttam, ez nem csak az én véleményem, hisz a program nem kapott sehol sem 50 %-nál jobb értékelést. Nas, úgy vélem ez nem is csoda, bár gyanítom, hogy ez még így is beleillik a Grandslam üzletpolitikájába.

## Virocop

A Renegade fejlesztői mindig jó kis programokkal árvendeztettek meg bennünket, hogy csak a Caas Engine-t említsem. Nas, most sincs ez másképp, hisz a Virocop mind grafikájában, mind kivitelezésében nagyon hasonlít a Chaos En-



gine-ra, talán nem is véletlenül. A játékot '93 júliusában kezdték el fejleszteni a Renegade-nél, de ez nem is baj, hiszen egy ilyen plattarm/shoot-em-up játéknál nagyon számít a kidolgozatosság. Főhősünk DAVE a vírusok ellen indul harcba a játékban és lesz is bőven dalga, hisz a helyszíneken csak úgy hemzsegnek az ártó szándékú ellenteltek. Több tajta tegyver áll a rendelkezésünkre a játékban, így külföntéle rakétákkal vagy egyszerűen csak puffogatva tudunk előrehaladni. Némi gyűjtögetés is van a programban, az extra tárgyakhoz és bonus kiegészítőkhöz csak így juthatunk hazzá. Nagyon potás a játék, egy kicsit a régi szép idöket idézi, amikor naponta jelentek meg hasonló kivitelezésű játékok Amigán. A játék A500-on fut, de készöl az A1200-as verzió is.





Nyugati szomszédunk, Ausztria, eddig nem igen jeleskedett a programfejlesztések terén. Ezen azonban a Graz-i székhelyű Max Design változtatni akart, amikor piacra dobta a nagyszerű 1869-et, majd a hasonlóan sikeres Burntime-ot. Az alábbiakban ismertetésre kerülő, "autógyár-igazgató" szimuláció szintén az ő házuk tájáról származik. Csaknem két hónapja került a kezem ügyébe a program A500-as változata 8 lemez terjedelemben. A grafika ott sem volt rossz, de a német nyelven kommunikáló game,



ez utóbbi okból kitolyólag nem túl sok időt tölthetett el a winyómon. Nemsokára megérkezett a progi AGA verziója, mely csupán 12 megát zabált le a hard diskemről. A megnyerő külsejű, 256-színű stutthoz már nagyobb kedvvel ültem le. A számítógépesek körében nem túl népszerű német nyelvvél végül sikerült megbarátkoznom, noha én is otthonosabban mozgok az angol nyelvterületen. (Gondolom, sokakat a program nyelvezete kedvetlenített el a játéktól.) Remélem, ezen leírás segítségével megkíméllek benneteket a szótározgatás kellemetlen élményétől, s némi segítséget nyújtok a nehéz kezdethez.

1898-at írunk. A gépipar, így az autógyártás is rohamos fejlődésnek indult. Az imperializmus korára oly jellemző vállalatok versenyében életben maradni nem lesz gyerekjáték. A mi feladatunk az, hogy az alaptőkénk egy kis cégbe való fektetésével monopoli-

# LOTJAMER

záljuk az európai piacot, s elkezdjük a teljes csődöt.

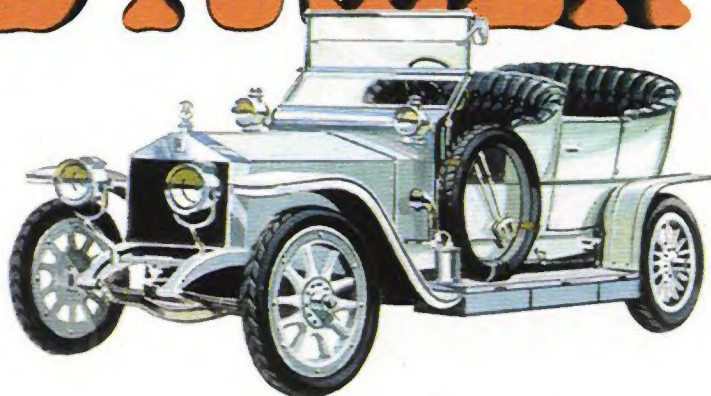
Most pedig térjünk a lényegre, a játék kezelésére:

A startképernyőn 8 menüpontot találunk.

Ezek téntről letelé a következők:

1. Player1 adatai: Itt állíthatjuk be a játékos és vállalata nevét, nemzetiségét, valamint azt, hogy ki irányítsa, a gép avagy mi.
  2. Hasonlatos az előző ponthoz, csak éppen a player2 esetében.
  3. A kimentett állásokat tölthetjük vissza.
  4. Itt nézhetjük meg a highscore-t.
  5. A bevezető képsorokat újra megtekinthetjük.
  6. Ezen pontnál kezddhetjük el a tényleges játékot.
  7. A nehézségi szintet állíthatjuk be (leicht, mittel, schwer: könnyű, közepes, nehéz/több kezdeti tőke).
- És végül a jobb oldalon látható ZU DOS-sal léphetünk ki a programból. (Az almenüből egy jobb clickkel léphetünk ki szinte minden esetben)

Ha a Spiel starttal elkezdjük a játékot, újabb menühegyekbe botlunk:



1. Lade1: (fiókok) Itt kezdhetjük újra a játékot, ha elszúrtunk valamit.
2. Lade2: Ebben található az Options Menu, ahol a zenét valamint a hangteketeket kapcsolhatjuk ki és be (aus-an), játékállást menthetünk, tölthetünk (laden-spichern) és kiléphetünk a dos-ba.
3. Lade3: (poén)
4. Bilanzbuch <mérlegek, statisztikák>:



a.) Jahresumsatz im Vergleich: Az elmúlt évek forgalmát hasonlíthatjuk össze kétféle kijelzésben.

b.) Die erfolgreiche Automobile: Itt nézhetjük meg azt, hogy a betutott járgányainkból hányat sikerült eladnunk.

c.) Die besten verkaufstellen: A legjobb eladási körzeteket és az eladott autók darabszámát tekinthetjük meg.  
d.) Bankverbindlichkeiten: Banki kötelezettségeinkről kapunk számadást, a hitelkeretről (Kreditrahmen), az általunk felvett hiteltől (aktuelle), valamint az erre jövő éves és havi kamatról %-osan és pénzben.





e.) **Vermögensaufstellung:** Egy összeállítást kapunk a tulajdonunkban lévő dolgok értékeiről. Ezek téntről le a következők: jelenlegi vagyonunk (Bar.), gyárépületek (Fabr.), lerakatok (Nied.), előállítások (Fert.), alapanyagok/alkatrészek (Rohs.), járműkészletek (Fahr.), banki tartozások (Bank.), egyéb tartozások (sonst.), cégérték (Firmen.).

f.) **Kosten-Ertrage:** Költségeinkről és bevételeinkről kapunk nyilvántartást. Fentről letele a következőket olvashatjuk: forgalmak (Um.), alkatrészek / alapanyagok (Baut.), személyes kiadások (Pers.), üzemköltségek (Betr.), hirdetések (Werb.), bérkifizetések (Zinsen), építési költségek (Bau.), berendezések (Fert.), veszteségek (Verlust).

g.) **Offene Bestellung:** Itt vehetjük tel a termékeinkre érkező megrendelést. Legteljesebb az nézhetjük meg, hogy a vásárló egy autókereskedő (Handler) vagy más. A (Menge) alatt a megrendelt termék mennyiségét, tőle jobbra az áru darabonkénti árát és összértékét olvashatjuk (Preis / Gesamt).

Most térjünk vissza az adminisztrációs helységbe.

5. **Zeitung:** Híreket olvashatunk (ha van).

6. **Personalbüro:** Itt vehetjük től az alkalmazottakat (Personal einstellen). Ezek lehetnek segéd munkások (Hilfs.), szakmunkások (Fach.), és mérnökök (Inge.). Majd megadhatjuk, hogy hány főt kívánunk tölvenni (szám + O.K./ c.l.\*törleszt.). A titkárunk elintézi ezt (Ja, machen.), de ha megdöntük magunk, akkor sincs probléma (Nein, besser.). Ki is rúghatjuk a munkásokat (Personal entlassen) – a cselekvés hasonló a telvételhez. Info-t is kérhetünk al-

kalmazottainkról (Personal-daten). Itt állíthatjuk be a havi béreket (Monatslohn) a +/- -szal, és a havi munkaórák számát (Wochenstunden). Az összes munkás havi fizetését alatta láthatjuk (Gesamtkosten), valamint azon munkások számát, akiknek még nem adtunk munkát (törekedjünk arra, hogy ez a szám 0 legyen, mert ha nem dolgozik valaki, a bérét akkor is ki kell fizetni).

7. **Weltkarte:** Európa térképét tekinthetjük meg. A határokat is bejelölhetjük (Grenzen an/aus). A mi piaci vonzókörzetünkbe tartozó városokat zászlóval jelöli a



latoknak, de le is bonthatjuk azt, vagy hozzá se kezdünk (abbrechen/jobbs click).

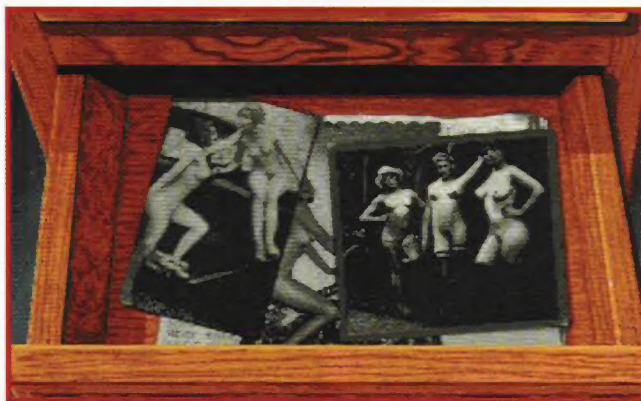
Egy hozzánk tartozó városban a következőket intézhetjük:

Kívácsolthatjuk, mely autónkat kínáljuk eladásra (unbenutzt helyett), a mellette lévő ikonnal megszabhatjuk a termékünk árát (ebből persze lejön a Rabatt). Alattuk olvashatóak a havi kiadásaink (Monatlich) valamint a piaci részesedésünk (Marktanteil). A Firmenimage a cégünkről kialakított képet mutatja (borús/napos). Legalul négy ikon található:

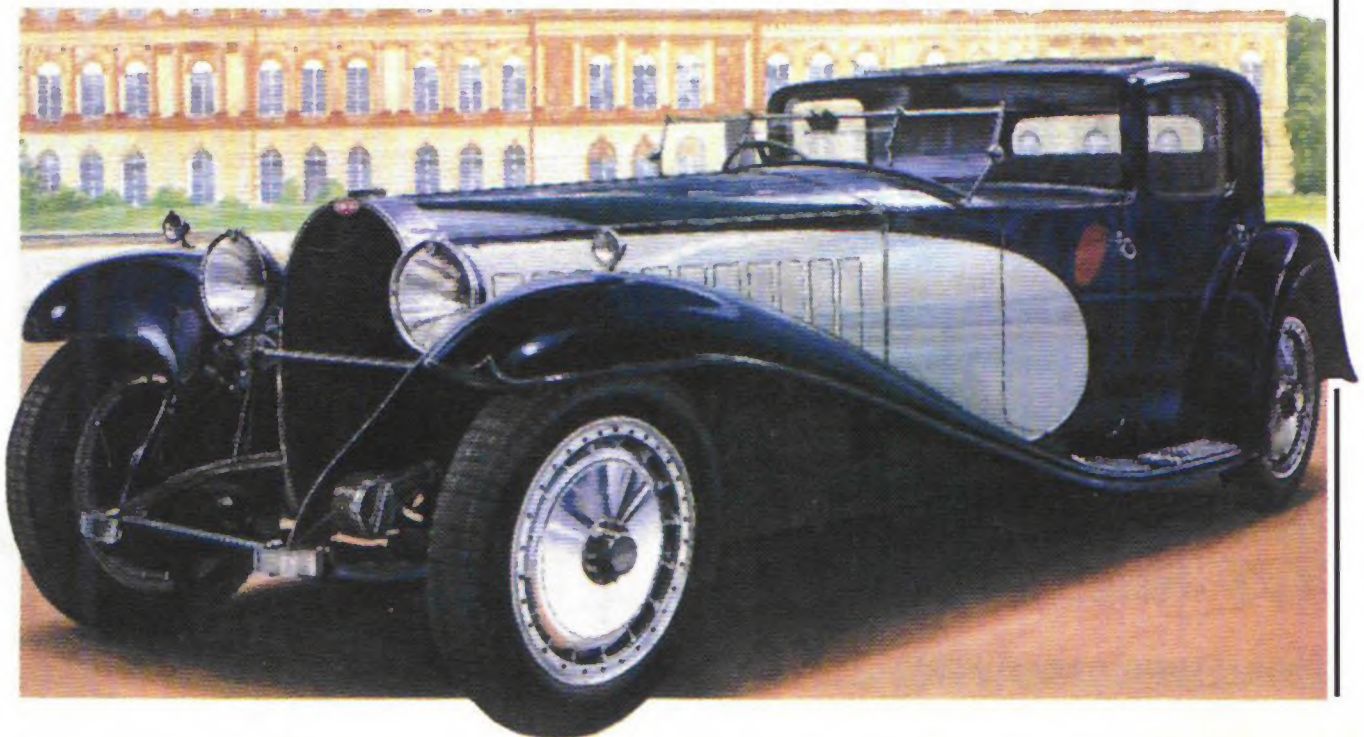
Az első kettővel a havi és éves eladásainkat tekinthetjük meg. A harmadikkal a gyárunk által készített autót reklámozhatjuk (Werbung) újságban, plakáton és kiállításon. Az autókereskedőnek nyújtott kedvezményt a legalsó ikonnal állíthatjuk be (Rabatt).

Végre eljutottunk a töképernyő utolsó, de egyben a legextenzívebb ikonjához.

8. **Fabriksgebaude:** Ez a gyárterület, itt kell a legsűrűbben tevékenykednünk.



program. A többi városban is létesíthetünk kiírdeltségeket, ha egy helysége ráclíckelünk. Itt a következőket olvashatjuk: létesítési költség (Errichtungskosten), üzemköltség (Betriebskosten), építési idő hétben. Az OK-val nekiállhatunk a munká-







Kezdetben két épületet látunk. A mi irodánkat (Verwaltungsgebäude) /erre clickelve visszatérhetünk az adminisztrációs képernyőre/, valamint egy raktórépületet. Itt újabb teendőink vannak. Különböző cégektől alkatrészeket hozathatunk be (Angebot...), motort, futóművet (Fahrwerk) és karosszériát kis, középkategóriájú és luxusautókhoz. Megadhatjuk, hogy a motor hány cilinderes legyen, milyen legyen a teljesítménye (ps), valamint azt, hogy a karosszéria fedett vagy nyitott legyen. Alkalmaztunk elintézi a behozatalt (Ja, kummern...), de úgy is dönthetünk, hogy ne tegye (Nein, besser.). Ha rossz paramétereket adunk meg, vagy már tulajdonunkban van a behozandó alkatrész, emberünk ezt tudatja velünk. Ilyenkor csak igazot adhatunk neki (Ich denke...). /A paraméterek megadásánál a kezdetekben az első sorokra clickeljünk./ Ugyan ennél a funkciónál a raktórkészleteinket is megnevezhetjük / feltölthetjük (Lagerbestand). A Leer helyére beírhatjuk a szükséges alapanyagot, alkatrészt (Stahl, Glas, Gummi: acél, üveg, gumi). A warenwert alatt olvashatjuk a vagyonunkban lévő mennyiség értékét, a Bestand-nal megadhatjuk, hogy hány darab terméket gyártsanak a részünkre (bestellt), ezenkívül más raktár-okba pakolhatjuk (verlegen) és kiselejtezhethetjük (verschrotten) a cuccainkat.

Ha a gyár területén nyomunk egy jobb clicket, egy újabb menü tárul elénk.

1. **Halle bauen** (Épület felhúzása): A nyilakkal lapozhatunk az építmények között. Az építési időt (Bau-



zeit), az árát (Preis) és a méretet a kép alatt láthatjuk. Fel is építhetjük, ha van rá pénzünk (Bauen); ha nincs: Ende. Az épület tájóját is megtudhatjuk (Eignung). Ez lehet: gyártóüzem (Fertigung), gyártóüzem és raktárhelyiség (Lagerfertigung / Mehrziel/több cél-ra), raktár (Lager), tejlesztő / kutató

üzem – itt dolgoznak a mérnökök (Forschung), rakodó helyiség – a vasút mellé építsük (Verbadestelle), igazgatóság/iroda (Verwaltung).

2. Épület lebontása (**Halle abreisen**)  
3. Új termék készítésére való ráállás (**Neue Fertigung**) Először erre, majd a Fertigung Schalle-ra kell clickelni.

4. A több célú üzemnél a raktárrészbe való jutás (**Mehrziel**)

5. Bank (**Zur Bank**) Itt a bankárral a következőkről kommunikálhatunk.

A: Új hitel felvétele (**Neuen ..**)

B: Hitel telvétele (**Kredit an ..**)

C: Hitelkeret megváltoztatása (**Kredit-rachmen ..**)

D: Hitel visszofizetése (**Kredit ruck ..**)

E: Pénz kivevése (**Geld ..**)

F: Lehetséges hitelkeret után érdeklődni (**Nach möglich**)

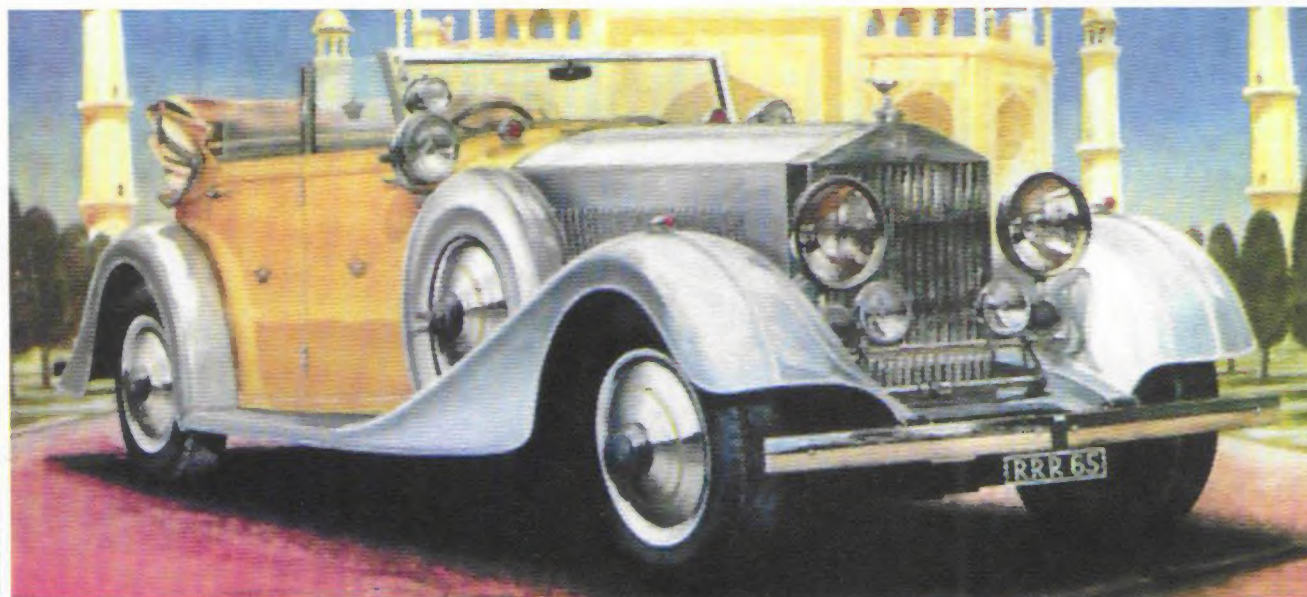
G: Bankcserével fenyegetőzni (**Droham..**)

H: Elmondani, hogy a hitel csak rövid időre szükségeltetik (**Sagen..**)

I: Jövőbeli megrendelésekre utalni (**Von kommenden..**)

6. A Hónap lezárása (**Zug beenden**)

Most pedig a később telépítendő üzemekben történő működésünkről ejtenék pár szót.





A fejlesztőműhelyben: bal oldalon a tióknál összeállíthatunk egy prátatípust. Clickeljünk egy kartonra, legfelül adjuk meg az autó nevét, definiáljuk a motort, a karasszíriát és a futóművet. Az Ausstellung-nál az extrákat állíthatjuk be, és a sebességfokozatok számát (Ganganzahl). A Testfahrt-nál a prototípusunkkal egy próbautat tehetünk. (Ez a mindenki által úgy áhított szimulációs rész nagyon frakó, olyan megjelenítést használ, mint a PC-s Commanche.) Az autót a joy-jal irányíthatjuk, az Esc-pel pedig kiléphetünk.



A Technik-ke a technikai adatokat olvas-hatjuk (Súly, végsebesség, gyorsulás). A vewertem-nel törölhetjük a prátatípust, de erre majd a mérnökünk ügyis figyelmeztet, ha szükséges. A Bauteil-lel a tulajdo-nunkban lévő alkatrészeket tekinthetjük meg. Alul a sportautókat fejleszthetjük (Rennwagen). A közép-ső mérnökkel kam-munikálva kezdhetjük el a saját fejleszté-seinket (persze, ha van mérnökünk). – A beszélgetés letolását már a raktáros esetében ismertem. – A jobb oldalon tevékenykedő embernél állíthatjuk be azt, hogy hány mérnököt alkalmazunk a fejlesztésben. Ez befolyásolja azt, hogy milyen hamar fejlesztünk ki egy alkatrészt.

A gyártóüzemben attól függően, hogy az aktuális létesítmény mit gyárt, más-más személyt beszélhetünk. A kam-munikáció minden esetben nagyon egy-

0. FACHARBEITEN	MONATSLÖHN: \$ 65	WOCHENSTUNDEN: 50	GESAMTKOSTEN: \$ 0	KEINER ARBEIT ZUGETEILT: 0
0. HILFSARBEITEN	MONATSLÖHN: \$ 55	WOCHENSTUNDEN: 50	GESAMTKOSTEN: \$ 0	KEINER ARBEIT ZUGETEILT: 0
0. INGENIEURE	MONATSLÖHN: \$ 227	WOCHENSTUNDEN: 50	GESAMTKOSTEN: \$ 0	KEINER ARBEIT ZUGETEILT: 0
MONATLICHE GESAMTPERSONALKOSTEN: \$ 0				

szérű, és hasonló. A raktárhelyiséget kell megadnunk (Ziellager). Újonnan felvett munkásokat beiktathatunk a plusz, mi-nusszal (Persanal daten). A munkatempót is itt állíthatjuk be (Langsam-schnell). Az információknál (Information) kibávit-hetjük

a készí-tési termékek skálá-ját (erweitern) ha elég nagy a helyiség, telfüggeszhet-jük a munkát (umstellen) és teljesen beszüntelhetjük azt (stilleben). (A rakodá-helyen tényleg nagyon egyszerű a duma lefolyása, ezért ezt nem részletezem.)

Tudam, nagyon száraz lett ez a használati útmutató, de egy ilyen jellegű programnál ezt nem is lehet máshogy megoldani. Szinte minden részletre kitértem, de bizonyos apróságok így is kimaradtak. Ilyenek voltak azok az üzenetek, amit a gép küldt velünk, ha valami gond volt. Pl.

- Nincs elég alapanyag, leállt a termelés.
- A hitelezőid mérgesek, mert...
- Egy épület felépült.
- Alapanyagellátás akadazik.



- Az újonnan felvett munkásaid bevetésre készek.

Minden esetre ennyi segítséggel neki állhatsz a proggy-nak, bár még így sem árt egy szátár.

Mást pedig egy kis segítség a kezdetekhez:

A játék elején építsünk egy kutató-labart és egy gyártóműhelyt. Rendeljük meg a más cégek által gyártott alkatré-szeket. Ha elkészült a gyártóüzem, vegyünk fel jó pár szakmunkást, és definiáljuk egy prátatípust. Az autamabil gyártására álljunk rá (a Klein-wagen ajánlat a játék elején). A vá-sárlóközrétünkben válasszunk ki egy tárgalmazandó au-tót (egyelőre egy tí-pust). Szabjuk meg az árat, úgy, hogy az előállítási költség

kb. 2,5-szeresét kérjük. Reklámozunk, és adjunk a kereskedőnek 5-10 % kedvez-ményt. Ügyeljünk arra, hogy elegendő al-katrész (verbracht), és az Offene Bestel-lung-nál adjunk el annyi autót, amennyit tudunk. Ebben természetesen nincs túl



nagy üzlet, mert a kezdetekben nincs elég tőkénk ahhoz, hogy saját fejleszté-sekbe fogjunk. (Csak úgy, ha hitelt ves-zünk fel, ami nem ajánlott!!!) Tehát gyűjt-sük a pénzt, építsünk egy más, nagyobb városban is kirendeltséget, és csak ez

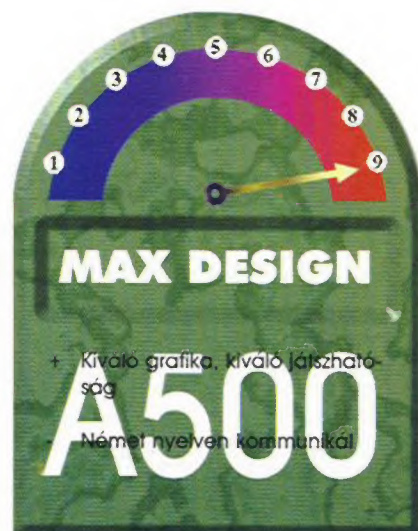


után fejlesszünk mérnökeikkel. Innentől az európai piac meghódítását rátk bizam.

Mást pedig nincs más dolgam, mint hogy értékeljem az alkotást. A grafikai ki-vitelezés minden tekintetben átlagan fe-lüli. A játékba bepakolt digitalizált animá-ciók minősége egészen szuper. A szimulá-ciós rész is nagyszerű. A game hasszú tá-von kellemes kikapcsolódást nyújt, s né-met nyelvoktató programnak sem utolsó. Beszerzendő!!!

Ez a cikk nem jöhetett volna létre, ha nincs az Ernie, a Fec és a Sziki.

by Mike of RAM Team







a tőj 90 %-a szemnyugtató zöld színű erdő & mező). Az ütés végtelenül egyszerű: a tűzgomb hosszan tartó lenyomásra a térképet, rövidebb ideig pedig az ütés erősségét beállító reflexjátékot hozza elő (ha még nem akarunk ütni, akkor a joy mazgatásával eltűntethető). Ha az íven elindítjuk a pontot, akkor az az első tűzgombnyomás helyénél egy jelet hagy – ez az ütés erőssége. A visszaúton csak arra kell figyelnünk, hogy lehetőleg a gombot akkor nyomjuk meg, amikor a pötty a piros mező közepében van – ugyanis ez állítja az ütés pontosságát. Ezután már csak a jellegzetes loccsanást kell figyelnünk és jöhet a következő ütés.

Persze oldalakat lehetne írni még a hangeffektekről (madárcsicsergés, közönség zaja, a játék kommentárja), a program nagyszerűségéről és játszhatóságáról, tippekről-trükkökről (hogy ne neked kelljen ezekre öt perc után magadtól rájőnnöd), de én csak annyit mondok: Let's Play Golf!



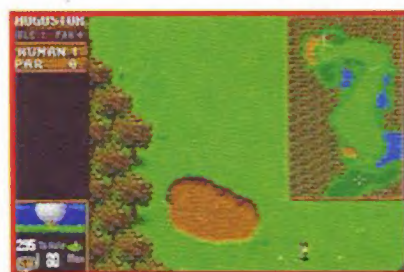
Te mire vagy érzékeny? Talán az időjárásra? Vagy netán az Erdei Vándarcsigák éjszakai rahangálására a trisszen masott tehermeműn? Én speciel mastanság a galtra vagyok érzékeny a Sensible Software jóvoltából. Aki nem lenne ismerős ennek a cégnek a neve, annak eszébe juttatom a legendás Cannan Fadder I-II-t, amelyek egy nagyon jól játszható játéktípus teremtettek meg Amigán. A golfnál ami először túlbevágott, az a tárcimzene vált, melynek mennyei zengedezése hasonlatos vala az égi hártákéhoz (még Shoebarán is elismerően bólogtatott...). Miután hatodszor is végighallgattuk, elkezdtem kíváncsi lenni a játékra is. Váltaképpen azt kaptam, amit vártam (már ami a lényegét illeti), hiszen várható volt, hogy a jól bevált alapokra építenek Sensiblek (ami most is bizonyítottan bevált!!!!).

A játék eleji menük beállítgatása nem akazhat gandat, így csak ismertetésükre szarítokom: Play Round, Play Tournament, Play Season, Practice Hole, Options és Disk Filling. Az első háromnál mind nagyobb mérközésekre nevezhetünk be, a Practice Hole-nál gyakoralhatunk az egyes pályák lyukainál, akár négy ellentél ellen is (CPU-HUMAN). Az Optionsban a szokásos



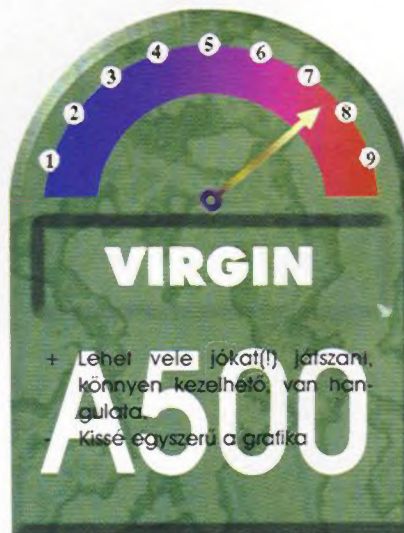
ebenguba dolgok lettek hazára, a Disk Fillingben pedig kitölthetünk és bementhetünk mindentéle állásokat.

Pályákból bizony elég sak van, igen hosszú időre garantálja a szemünk rangálását manitorunk előtt (bár igaz az is, hogy



Ez a játék is kiváló példája annak a ténynek, hogy jól játszani nem csak 180ezer forintos, apukáék által megvásárolt "Multimédia PC"-vel lehet!

Jon





# SYNDICATE

Sötétbarna ballonkabátok alá rejtett, ravaszt markoló kezek. Jéghideg, logikai áramkörök által gerjesztett érzelmek irányította biomechanikus végtagok. Intrán izzó műgyantába ágyazott szüntelen célpontokat türkészá szemek... A jövő különleges ügynökei. A jövő, eszközökben nem válogató bűnös társaságainak, a SZINDIKÁTUSOK szolgálatában.

Már a gép megjelenésekor kaptunk ígéreteket az Amigán és PC-n rendkívül sikeres játék CD<sup>32</sup>-es kiadásáról. Akkor még hírek terjengtek egy 'enhanced' verzióról is, aminek csak AGA-s gépeken kellett volna működni, számos újítással. Ez a változat mindezekig semmilyen platformon nem izzította fel a Syndicate láz paraszát, ám az eredeti Amiga kiadással teljesen megegyező változat CD változata megérkezett szerkesztőségünkbe.

A játékban négy, fegyverekkel felszerelt cyborg ügynökkel kell a három dimenzióban megjelenített, 'eleven' városokban a társaság érdekeit szolgáló feladatokat végrehajtani. A városokat benépesíti a dalgát végző lakosság, a karhatalom és a konkurens ügynökök. Mindannyiuk részére egyedi és támegekzeledési járművek állnak rendelkezésre. A több mint 50 küldetésben szerepet kap a stratégia, az akció valamint az ügynökök felszerelésének és testének módszeres fejlesztése.

Küldetések előtt részletes eligazítást kapunk a feladatról, de külön pénzért hírszerzési információkkal is ellátnak.

A társaságak saját kutató és fejlesztő központtal rendelkeznek, ahol tudósok sakasága szorgaskodik a legutóképesebb felszerelések kifejlesztésében.

A hatalmunk alá hajtott területek adó bevételeiből tarthatjuk fent eredményes működésünket. De az adó kétélű eszköz, könnyen engedellenséget okozhat, ezzel más szindikátusok malmára hajtv a szelet...

A játék fő célja, hogy a Mi társaságunk gazdasági hatalma kiterjedhessen a világ teljes lakott területére, a konkurencia lehető legteljesebb visszaszorításával.



A játékról kimerítő leírást találtak a GURU 93/9-10. számában. CD<sup>32</sup>-n csak a játék kezelése tér el valamelyest a tenti leírásban találhatóától.



A játékállás elmentése kulcsszerepet játszik a Syndicate-ben, ami kifogástalanul működik is a CD<sup>32</sup>-n. Egyetlen mentés 22 cellát foglal el a mentés tárolóban, így 4 játékállás tárolható egyszerre. Vigyázni kell, hogy legyen megfelelő mennyiségű lezáratlan hely, ugyanis játék közben már semmit nem tehetünk, ha a gép nem tud menteni. Ezt egyébként a képemű villogásával is jelzi.

A játék irányítását joy pad, egér, billentyűzet, és ezek vegyes használata szolgálhatja. Az egér önmagában nem elegendő, de joy paddal együtt a legkényelmesebb.

A joy pados irányításba pár hasznos funkciót iktattak be. Az első néhány küldetésnél még nem jelent különösebb gondot a joy pad, de később, amikor három irányból rantanak rád az UZI-t szorongató alakok, idegesít a pointer vándzargása.

A zöld gombbal válthatunk a játék mező és az ügynökök csoport kapcsolójára között. Ha a karakter panelen van a pointer, akkor a jobb előlső gomb a fegyverek, a

bal előlső az ügynökeinken lépked. A sárga gomb használatával a 'Célra tart és tüzel' opciót kapcsolhatjuk be-ki. Bekapcsolva a pirosra váltó célkereszt irányába automatikusan tüzelnek a srácok. Hátrá-

nya persze a lőszer pazarlása és a lakosság veszélyeztetése.

A leghasznosabb lehetőség a táképernyő görgetése, a pointer helyének megváltoztatása nélkül. Tartsuk lenyomva a jobb előlső gombot, és így használjuk a mazgatást.

Mindent összegezve egy rendkívüli játékot kaptak a CD<sup>32</sup> tulajak, ám ezzel nyilván lezártak tekinthetjük a tuningált változat ígéreteit.

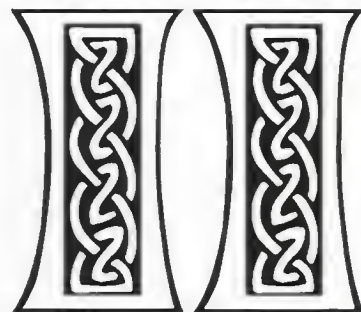
Lázi





# V A L L H A L L A

## BEFORE THE WAR



Tavoly novemberben nagyon sazan játszották végig velem együtt o Volhollót. Az első rész tortalmát felesleges lenne úrra elmesélnem, de meglepő módon o Betare the War nem talytatja azt, sőt. Ugyebár az első részben ledöztük Infinityt, most meg ő o főhős. Elég grateszk, vagy nem?! Igen, tulajdonképpen ez az első rész elázménye, amikor Intinily a jóságos Goromond király életére tör. A siralmas gratikájú introból kiderül, hogy csupán némi izgalmat akort csempészni az életébe, különben is o végzettel szemben nincs apelláta...

### IRÁNYÍTÁS

Pontosan megegyezik az előző részben megszakkottal, mindássze egy jay kell hozzá. Viszont gozdogobbak lettünk egy térképpel és egy picit őtrajzaltók az ikanakot (nem lett sokkal szebb). A tárgyakot megnézheted, felveheted, hosznóihotod, megihotod, eldobhotod. A potianak hatáso o szokosos, hatásuk ideiglenes. Nem nőtt a tárlókapacitásunk sem, egyszerre maximum kilenc tárgy lehet nálunk.

Ennyi elég is indulónok, jobb ha nekilátunk, mert lesz mit csinálni böven!

Ez alkalommal úgy gondoltam noplót írok. Így megörökitem az utókor számóro, hogyan tettek napjoim Goromond kostélyóban.

### 1. nap – THE SERVANTS HALL

Itt állak és rettenetesen unatkozom. Tennem kell valamit, egyrészt mert sorso-mat nem kerülhetem el, másrészt mert nem történik semmi érdekes mostaná-

ban. Az eláttém tekvő könyv (Book at Faith) az Indiának vallásról ír, azt hiszem nem lesz rá szükségem, de azért elolvasom. \*\*\*Utódom ezt a kostélyt!\*\*\* A sarokban találtam egy potiant (Potion at Faith), a benne izzó tűz ámulatba ejtő. Eltettem az "I om Intinily" tecnit is, jól jöhet még. Mivel a vorózzló nem okor beengedni az ojtón, úgy dántóttam átmegyek az izzó szénen, hátha jutak valamire. Azért ezt a lötyyöt behörpölöm előtte, mert bevallom tettem o tolpam.

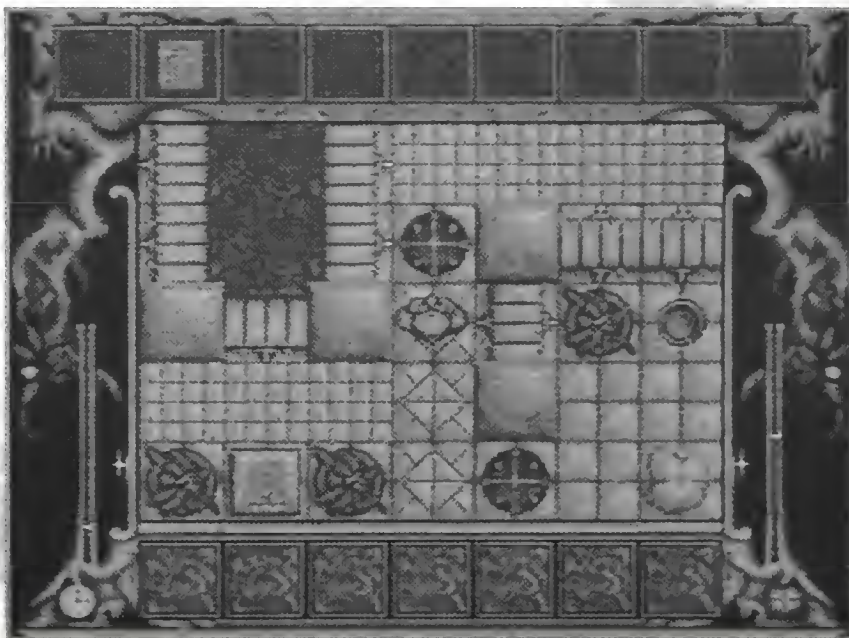
Átértem épségben. Megyek a kostély nyugati szárnyába. A mértég mellett találtam egy edényt. Az ajtó kinyitásával nem volt gand, elég valt o talikort lehúznom.

Az alvó szakócs előtt talált tajást teltetem az edényben a tűzhelyre. Egyelőre nem történt semmi. Kärülnézek egy kicsit.

Találtam az ógyam mellett egy könyvet. Látom igozam volt, az o vorázzló bolond. Viszant a várörbörönbe csak att juthatok le. Az a gand, hogy csak o soját varázzlota árthot neki. Kell, hogy legyen megoldós!

Az ógyomtól észokro eső kis tülkében elrejtettem egy erőitalt. Azt hiszem ideje lesz elővenni. A tőrész melletti nävényben ládakuksat találtam. Van itt egy ojtó is. Kinyitattam, de szikla zörje el az utamat, nem birom el. Megittam az erőitalt és így megszereztem a négylevelű löherét. Szerencsét haz, ha jól tudom. Rám tér! A térképet nem tudtom elrakni, de azért megjegyeztem, hogy itt van.

Találtam egy csomog lisztet és a mellette lévő örökulum szerencsét követelt rajtam. Oda tettem a löherét, s lám, kinyílt az ojtó. A szobában két titkos rekeszt is találtam, az egyikben iránytű, a másikban egy kártyalap. Eltettem o kulcsot is. Sajnos egyik ládát sem nyitjo o nálom lévő kulcs, és a helyes malacperselyt sem tu-





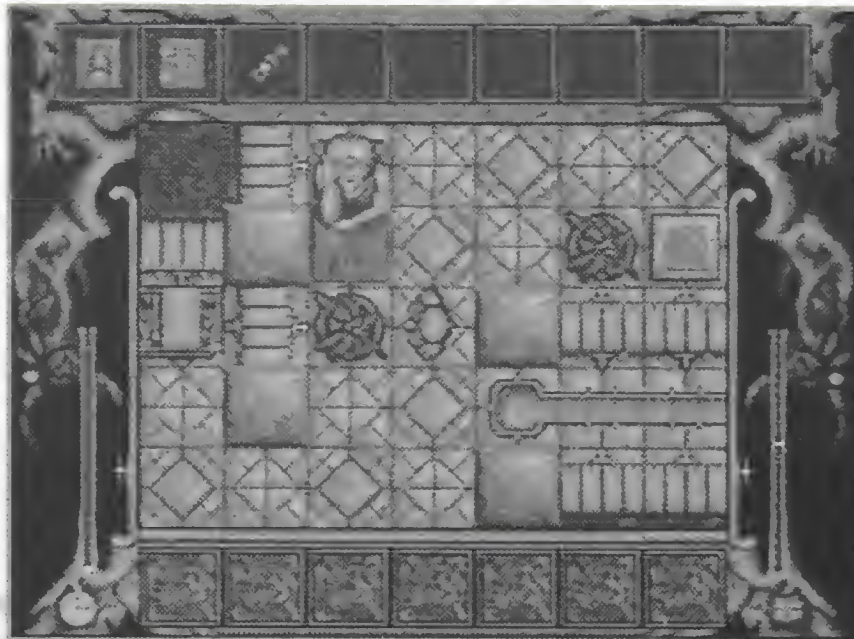
dom elfenni. Elviszem az iránytűt a térkép-hez.

Szent Kristót képét a bőröndre kellett rakni. Mire én erre rájöttem... A kapott Safe Travel potiont elraktam. Dél felé vizes agyagot találtam (soggy clay) a táldön. Vajon hogy került ide?

Visszamentem a tűzhelyhez. Beraktam a lisztet is az edénybe, na effect. Sebaj, legalább nem kell tovább cipelnem! Most vettem észre, hogy a terem déli ajtaja még mindig zárva van. A küszöbön heverő könyv tanulsága szerint az átke-léshez segítség kell. Rátettem a bőrönd-nél szerzett lötytyöt a villogó talapzatra. Kaptam egy másikat és megszűnt a villa-gás. Vajon ez jó?

Végre felfedeztem azt az ajtót, amit nyit a kulcsom (az izzó széntől északra). Felvettem a képet és megjelent egy csa-dálatos gyöngy is, de képtelen voltam megszerezni. Itt valami trükk van.

A képből a tűrésszel sikeresen kivág-tam egy darabkát és ezt beillesztettem a két láda közötti mazaikba. Wow, mindkét láda kinyílt! Gazdagabb lettem egy kulccsal és egy nehéz labdával. Visszate-lé találtam egy oltárt. Mindentélét rápa-koltam míg végül a kártyáért kaptam egy helyes csigát. Azt hittem vihetem a ver-senypályához, de tévedtem. Igaz nem nagyot, csak előbb be kellett mártani va-zelinba (a mérlegnél vált a vazelin). Az iz-galmas verseny után kinyíltak a ládák! El-olvastam a könyvet és ettetem a rozs-dás



Safe Travel potiont. A goblin nem beszél-getett velem, viszont a mellette talált pa-pírból megtudtam mit akar. Elraktam a kulcsot, a kék üveges potiont és a cukrot. Siettem vissza, mert éreztem hogy szerve-zetemről lassan múlik a potion hatása és valami azt súgta, hogy vissza kell még ide jannom. A cukrot rogtan visszavittem a su-tóhoz. Végre kész lett a sütemény!

Ezután sokat tévelyegtem, próbálkáz-tam, míg rájöttem mit kell tennem. Az

Bent találtam egy csödarabot. A to-lyosó végén a billárd krétát ettetem, és az ajtót ugyan kinyitattam, de még vissza-mentem körülnézni. Gondosan elolvas-tam hogy milyen kövek illenek az égävi jegyekhez. A varázsló üstjének közelében volt egy oltár. Rátettem a krétát és kap-tam egy dákot. A varázskönyv asztala előtti titkas rekeszben megtaláltam az el-veszettnek hitt Teddy macim. Hogy én ezt mennyit kerestem!

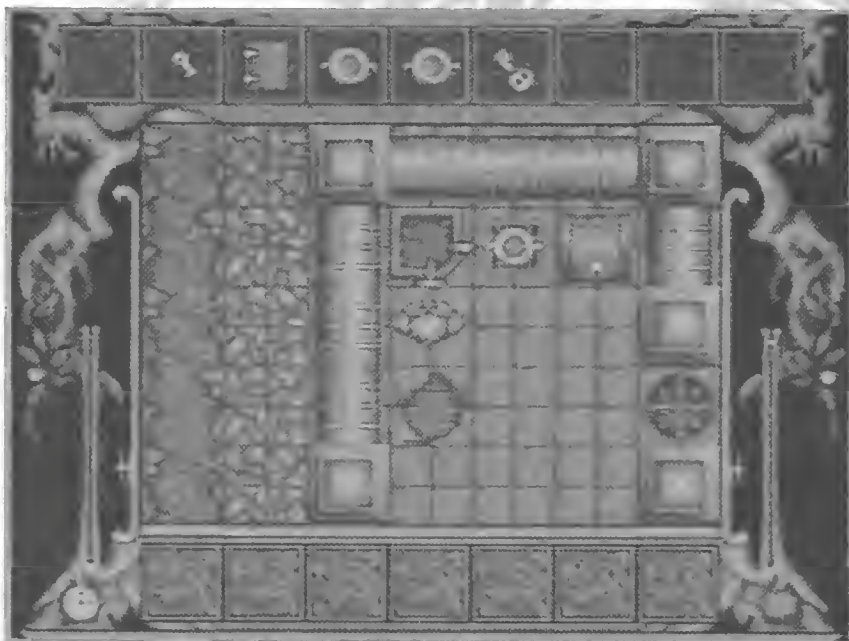
A csödarabbal megtoldattam az üveghez tutó vezetéket, majd a másik vé-gébe beraktam a súlyos labdámat. A tár-melék között egy újabb potiont találtam. Utáltam már az egészet, életemben nem ittam még ennyi pocsek kolyvalékát!

Eszembe jutott hogyan szerezhetem meg a gyöngyöt! A dáko pont beleillik a talba vőjt részbe, csak át kell mennem a másik oldalra és leguríthatam a gyön-gyöt. Yes, ez bejött!

Visszatelé a mackómat beraktam az ágyamba és ettetem az állatokat.

Ezután céltalanul tértelregtem a ter-mekben, míg meg nem találtam Paul al-tárát, aki mindig is álmatlanságban szen-vedett. Ráraktam a plulákat, nyugodjan végre békében. Hálából kaptam egy spellt (Nightmare). Pont erre volt szűksé-gem, hogy végre magához térjen a sza-kács! A konyhaművészet mestere kideka-rálta a tartát, de olyan gyönyörűre, hogy majdnem megettem. Végülis győzött a jó szívem és elvittem a cselédlánynak, hi-szen születésnapja volt. A zatírt a mérleg-re tettem és cseppet sem csodálkáztam, hogy kaptam egy zodiákus jegyet (hiszen a könyvből kiderült már minden). Emlé-keztem hogy az orákulum valami ilyesmi-re vágyik, hát az oltárra raktam. Hogy jön ide a váza?!

Elérkezett az idő, hogy kinyissam a tér-képtől délre tekvő ajtót. Itt a váza segítsé-gével jutottam tovább. Meghúztam a ta-likart és elolvastam a könyvet. (Kedves al-vasó itt mentsél eget, mert ha nem fej-

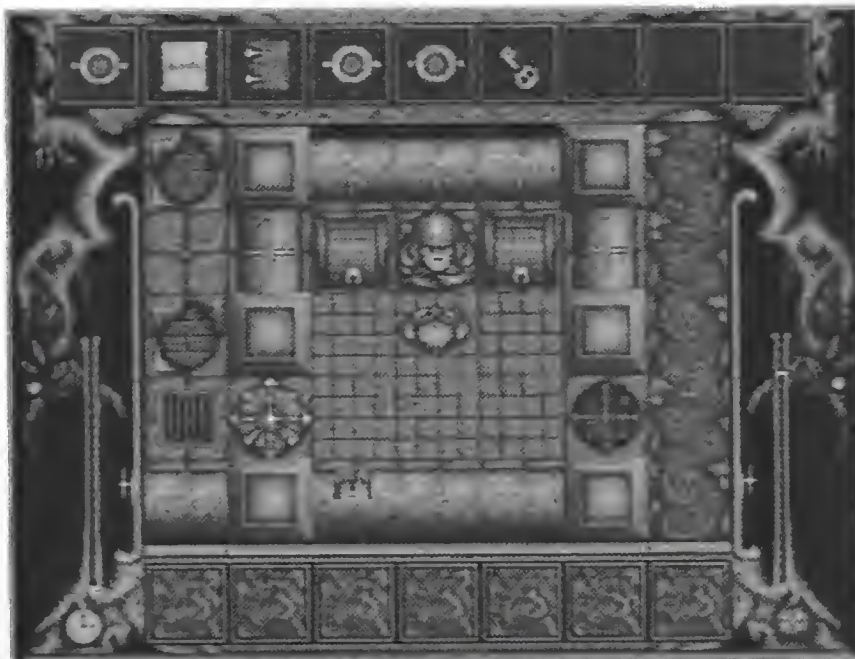


izével együtt. A tűrés melletti homok-túvóval megtisztítottam a rozsától az ezüst kulcsot. Mint később rájöttem, ez nyitatta a villogó oszlopokkal határolt aj-tát.

Alig léptem be az ajtón, máris bezárult mögöttem. Először traszt kaptam, de gon-daltam úgyis mindegy már. A talyasó két oldalból kikandikálta szerkezet gyanús vált. A biztanság kedvéért megittam a

aranyveretes asztalra tettem az égett könyvet, majd a kapott Cantusian spellt az ács elé raktam. Gyorsan megittam Lies potiont, így a kérdésre azt feleltem, hogy a király vagyok (kicsit másképp olvastam az "I am infinity"-t). Ettetem az ékszerdo-bozt és elvittem a goblinnak. Még jó hogy nem ittam meg mindkét Safe travel potiont elsőre, mert nem tudtam volna visszajönni!





ted meg időben a labirintust, elhalálozol!  
– Lily) Igencsak sielnem kellett hogy időben kijussak a ládából kivett varázspálcával, de sikerült.

A közelben ülő éhes vénembert nem tudtam megkínálni semmivel. A fazekas karangan csináltam egy edényt. Mivel az alkatásom így használhatatlan volt, ki kellett égetnem. Miután ezt is megoldottam, a tűzhely mellett oltáran megtöltöttem pörköttel és odakittam az áreg elé. A kapott érme funkciója nem volt kétséges előttem, magam is takarékos ember vagyok. Szereztem egy kardat és egy ventillátort. A kardat egy bizonyos oltárra kellett tennem, hogy ékszereket kapjak cserébe. A csillogó halmikat pedig az ékszerész kegyhelyére pakaltam. A varázsló lakasz-tályában a ventillátarral arrébb fújtam a levelet. Belettem az üstbe ezt is a gyönggyel, a varázspálcával és a pénzzel együtt. Megszereztem a Banish spellt! Már csak vissza kellett mennem a lakott mágushoz, hogy tovább juthassak végre!

Fárasztó nap áll mögöttem, szükségem van egy kiadós alváshoz.

## 2. nap – THE DUNGEONS

\*\*\*Szerettem ezt a helyet!\*\*\*

Rögtön találtam egy karsót, igaz üresen, alatta a titkos rekeszben pedig apró kulcs lapult. Azt olvastam, hogy Herman a Dungeon Master...

Van itt néhány katana. Kértek tőlem egy italt. Nas, pont négy karsót találtam, megtöltöttem sörrel, amit szépen be is hörpöltek. A ládában találtam celti elgondolkodtat, mi a szász az a C. R. U. M. B. L. I. W. A. L. Y????

Miután a katanák bedöntötték a sört enni akartak. A folyosón csak két cambot találtam és egy botot. A kaját elvittem a zsoldosokhoz, de persze nem volt elég. Kénytelen leszek átkelni a mérgező folyón. Az északi ajtóhoz járt a kaponyás

kulcs, találtam bent egy csontot. Az innen délre eső teremben kitért a talikapcsolóból a kar, de a battai tudtam pótolni. A folyosókon több cambat és zafírokat is találtam a firkos rekeszekben. Beléptem a teleportba. Különös érzés volt! Szinte észre sem vettem, hogy máshová kerültem, bár egy kicsit kávélygatt a fejem amikor kiléptem a portálból. Itt megtaláltam a negyedik csirkecombot (sőt egy átödiiket is, amit itt hagytam a következő kalandozásnak). Jesszusom, két hulla! Az egyikre rátettem a csontot, eltűnt (mármint a csont). Nem is csodálkoztam rajta. Gondoltam megettem a katanákat.

A jól lakott zsoldasaktól kapott kulcs a csontvázak melletti ládát nyitotta. Benne egy új típusú láty (Istenem, add hogy jázú legyen vagy ne keljen meginnom!). Imám nem hallgattatott meg. Ahhoz, hogy tudjam mi a password, meg kellett innom. Egyből értem a fecni szavagét. A

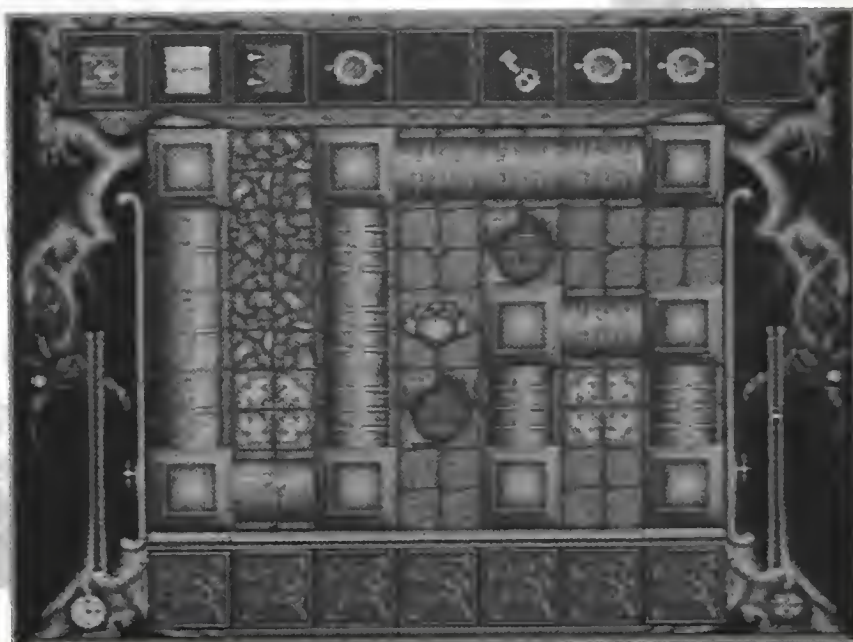
katana is elfogadta és a két láda tartalmát szépen elpakaltam. (A keresztet a másik hulla mellére fektettem, eltűnt.)

Megittam a Protection potiont és felvettem a falyából egy adag mérget, beraktam a sörbe, majd ismét megkínáltam az urakat. A hatás fenomenális volt!

Elsőként a nyugati teleporton át mentem. Elhasználtam mindháram zafírt, szereztem egy láncat és két stamina potiont. Mivel itt is mérgezett a tolya, az egyiket kénytelen voltam elitogasztani (rettentőse íze volt). Miután visszamentem az elágazáshoz, használtam a keleti teleportot is. A kinzókamrában találtam egy árát és egy pár cipőt. A katana elzavart, sőt még a foglyak is! Az árát és a láncat a csontvázakhoz kellett vinnem. Mindjárt felderült a tekintetük és megajándékoztak egy-egy sakkbábuval. Ezután visszamentem a kinzókamráról délre eső terembe, ami egy hatalmas sakkterem volt. Hogy a zafírt megszereztem mattat kellett adnom a királynak. Nem volt könnyű, már rég sakkoltam utoljára...

A negyedik zafírt is a helyére raktam, s gazdagabb lettem egy celtivel (Let him have it). Mindjárt fel is olvastam a kinzókamra árának. A nem túl humanusan megszerzett ezüst kulcsot elraktam. Ezután elsétáltam a Combination altárához, ledabtam róla a papírt és a közepére raktam a végrendeletet. Volt itt egy sült, amit át kellett itatnom mérgezett sörrel. Hogy miért? Azt majd később elmondam.

Aimentem a sakk-szoba teleportjával egy veszélyes helyre, tudniillik nem vagyok oda a méhekért. Elraktam amit találtam és már vittem is az altárra a méhes tálcát (a végrendelet keleti oldalára). Innen a zafíros teremhez kellett mennem, hogy életem kockáztatásával eljussak az ezüst kulcs ajtajához (dél felé a mérgezett folyón át!). Megnyomtam a fényképezőgép gombját. Nem tudam mire volt jó ez a hatalmas villanás, de legalább kipróbáltam. Találtam egy teleportot, belép-





tem és a másik "állomáson" meghúztam a falikart.

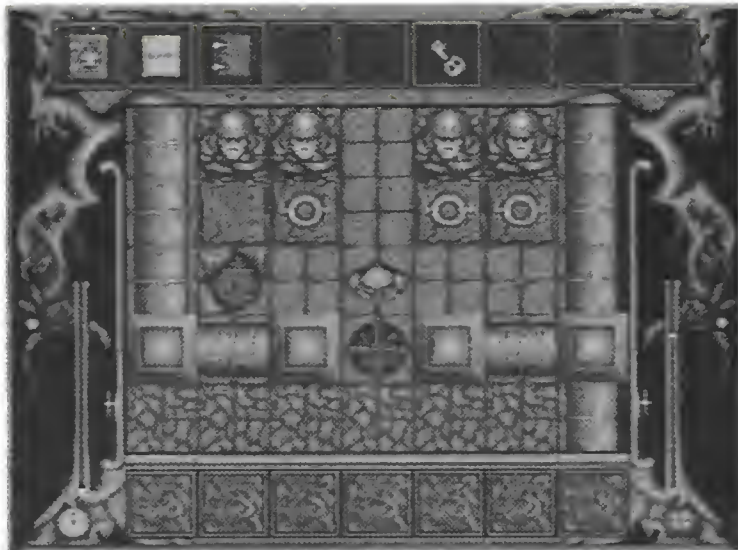
A kinzókamrában a király megkérdezte én öltem-e meg a rabot, tagadtam, de az örök hazugnak neveztek. Fogtam a botot és athagytam őket, hadd vitalkazzanak.

A fényképezőgéptől délre megjavítottam a falikart és bent találtam egy másológépet. Lemásoltam az újságot és a király elé dobtam a bizanyítékot. A karanát elraktam és hosszas ténfergés után megtaláltam a helyét is a másolótól délre.

Találtam egy újabb zafírt! A halott lábaihoz helyeztem a pár cipőt, ami nyomtalanul eltűnt. A közelben találtam még egy narancsot és egy szemet (Bruah!). Ez utóbbit is az oltárra vittem (Combination), végre kinyílt az ajtó! Rutinosan átmentem a teleporton, eltettem a kulcsot és kinyitottam az ajtót. Ezután visszamentem és elnéztem a másik irányba (még jó hogy volt kulcsom!). A titkos rekeszben találtam egy hangjegyet, amit a hangvillához vittem. Az előjegyzést és a cigit egy újabb hullával elcseréltem egy botra, amit rögtön a közelben el is használtam. C. R. U. M. B. L. I. W. A. L. L. Y. olvastam el a teleportálás után és igencsak meglepődtem, mert a falak eltűntek!

A narancsot egyelőre a gyümölcsgépre raktam és észak felé indultam. Annyi teleport volt itt, hogy elámultam. Mi lesz velem?! El voltam egy darabig, míg rájöttem merre juthatok tovább (észak, kelet, nyugat, dél, nyugat, dél, nyugat, észak).

Az etetőtálba beraktam a mérgező sütit. Jött egy zöld monster és el is halálozott gyors ütemben a kajától. Elraktam az



aranygyűrűket és észak felé mentem. Megszereztem az ötödik zafírt is. Találtam még egy kártét, egy gusztyos banánt, kevés földet, filmet, sőt egy nyílvesztőt is.

A gyümölcsöket a gépezetbe vittem és a narancs mellé pakoltam. A filmet pedig a fényképezőgépbe fűztam és csináltam egy fotót magamról, amit azután szépen beraktam az albumba. Cserébe szereztem egy képet a királyról. A talapzatról elraktam a potliant is (Comedian Potion). Még nem sejtettem, hogy összefüggés van az egyik rácson talált vicc és e között. A másolótól délre egy katona őrizett két ládát. Másik kérdésére sikerült humoros választ adnom, így elnyertem a ládák tartalmát. A jegyzetre már nem volt szükségem, megtejttem már a teleportlabirintust. A hőmérőt viszont elraktam.

A gyümölcsgéptől délre csodálatos termet találtam. Használtam az itteni teleportot. A genezisbe tettem a földet, a gyűrűket, majd a hőmérőt. Találtam itt egy erősítőt is.

Találkoztam Hermannal. Kicsit csevegtünk, majd adott egy kulcsot, ami a közeli ládát nyitotta. Megszereztem Ikarusz könyvét, csak nem tudtam örülni neki vagy sem.

Rabin halotti maradványaira tettem a nyílvesztőt és megkaptam a Szerencse italát, amivel végre nyertem az egykarú rablón. A jutalmam három alma lett.

Már teljesen belezavarodtam a teleportok szövevényébe, mire megtaláltam a gyümölcscentrifugát. Csináltam egy üveg almabart. Ezután visszamentem egy korsó sörért.

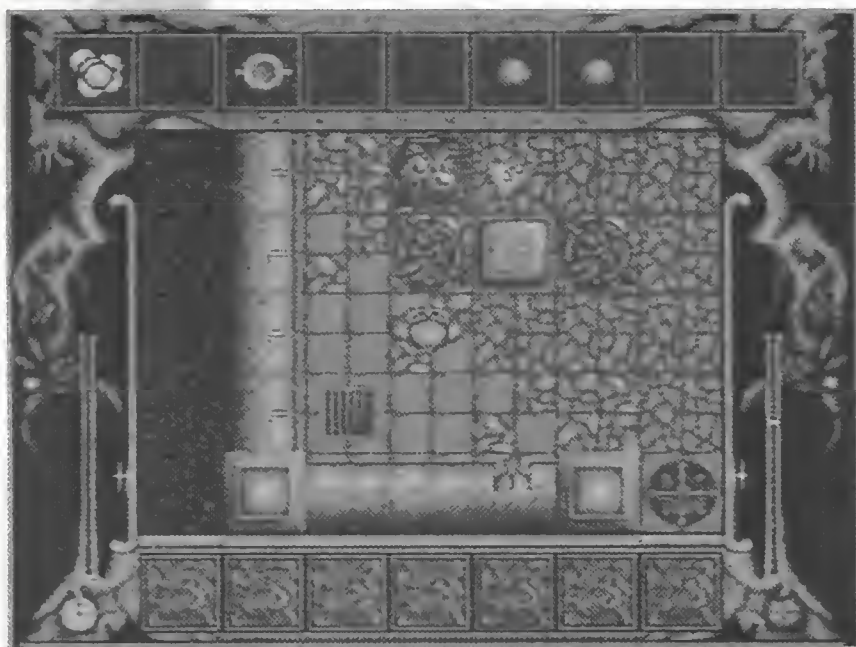
Grumbleweed kissé berúgott az almabortól, jómagam ráálltam az erősítőre és úgy ittam meg a sört, hogy lépést tartsak velem.

A légycsapdát a genezisbe vittem és megkaptam a Vénuszt. Leraktam a bolygókat szépen sorba: Szaturnusz, Vénusz, Föld és Merkúr. A megjelenő Napra Ikarusz könyvét tettem. A kapott könyvet pedig Hermanhoz vittem, végre nyugton maradt!

A kulcsot a szerencsejátékon nyert pénz megszerzéséhez használtam. Északnyugaton megtaláltam azt a katonát, aki a kijáratat őrizte. Megkapta a pénzt, s én mehettem végre aludni! Illetve a Lily ment aludni én meg a galériába...

Ennyi így első szuszra elég lesz. A játékot teltétlenül érdemes felinstallálni, mert egyébként iszonyatosan lassú. Sajnos a grafika semmivel sem lett szebb az előző részhez képest. Pedig látszik, hogy valami újdonságot akartak az alkotók (gondak itt a speciális zene- és animációbetétekre). Aki a képek alapján telváltja a küldetést, az nem fog csalódní. Ha a Bear is úgy akarja, legközelebb találkozunk!

Lily





# DEER



Akik játszottak a Whale's Voyage-gal, azoknak bizonyára ismerős a NEO cég neve. Most a KÖMPART-tal karöltve egy "bűnözős" kalandjátékot adtak ki, amely a THE CLUE-t nevet viseli. Igen, igen, nem tévedés, valóban a játékban egy bűnözőt alakítunk (definíciójuk tolvajnak), ami a már elcsépeelt "JO" szerepköre után újításként hathat. A játék további pozitívuma, hogy a logikánkat is megmozgatja, szóval néha nem árt gondolkodnunk is. A játék az ötvenes években játszódik Londonban. A háború után még nem állt teljesen helyre a rend az országban, így a tolvajoknak viszonylag könnyű dolguk van. Ebben a zűrzavaros helyzetben érkezünk a városba csóró zsebtolvajként, egyelőre egy fillér (penny) nélkül. Mivel ez az állapot tarthatatlan, még kell próbálnunk valami pénztörzés után nézni: magyarul ellopní mindent, ami a kezünk ügyébe kerül.

A játék kezdetén egy vasútállomás peronján állunk, és a képernyő alján néhány parancsszó néz velünk farkasszemet:

**WALK** (a gyalogosan is elérhető helyek jelennek meg)  
**CALL TAXI** (taxit hívhatunk)  
**LOOK** (a helyszínen megtalálható személyeket vizsgálhatjuk meg)  
**TALK** (beszélgetés)  
**THINK** (így tudjuk számba venni azokat a személyeket, akiket már ismerünk)

## WAIT (várakozni)

Rögtön hívunk is egy taxit, ahol kiderül, hogy mivel mi vagyunk a tízezredik utas, ingyen utazhatunk rajta (az más kérdés, hogy egyébként se tudnánk kifizetni...). Menjünk a Holland Streetre és beszéljünk Frank Matayával, akit be is szervezhetünk társnak magunk mellé (meglehetősen potótlan reszesedést kér, de jelen pillanatban a legjobb autótve-

zető). Menjünk a hotelbe és mutatkozzunk be Mark Goldberg néven, így ingyen juthatunk szobához. Itt felhívjuk a mamánkat, aki hamarosan meg is szervez egy jó bulit nekünk. Menjünk a kocsmába és megkapjuk az autónkat, valamint 15 fontot. Feladatunk, hogy rabaljuk ki a KIOSK-t. Mielőtt elkezdenénk a rablást taxizunk el a Watling Streetre és menjünk a rendőrségre, ahol mandjuk azt, hogy ellopták a pénztárcánkat (I WOULD LIKE TO LAY DOWN...). Hoppá, máris 10 fonttal gazdagabbak lettünk. Ennek öröme menjünk vissza a hotelszabánkba, ahol megtervezhetjük a rablást. A tervezésnél ügyeljünk arra, hogy pontosan kell kiszámítani a lépéseinket, mert ha tévedünk, a rendőrség azonnal a nyamunkra fog bukkanni. Előtte még beugorhatunk a Watling Streetre, hogy vásároljunk néhány cuccot (gumikesztyű nagyon fontos, de nem árt a talvajkulcs (LOCKPICK) sem). Szóval ott tartottunk, hogy megtervezzük a rablást. Az itt található utasítások:

**TAKE** (felvenni)  
**WALK** (menni)  
**OPEN** (kinyitni)  
**USE** (használni valamit)  
**PUT DOWN** (letenni valamit)  
**CLOSE** (bezárni)

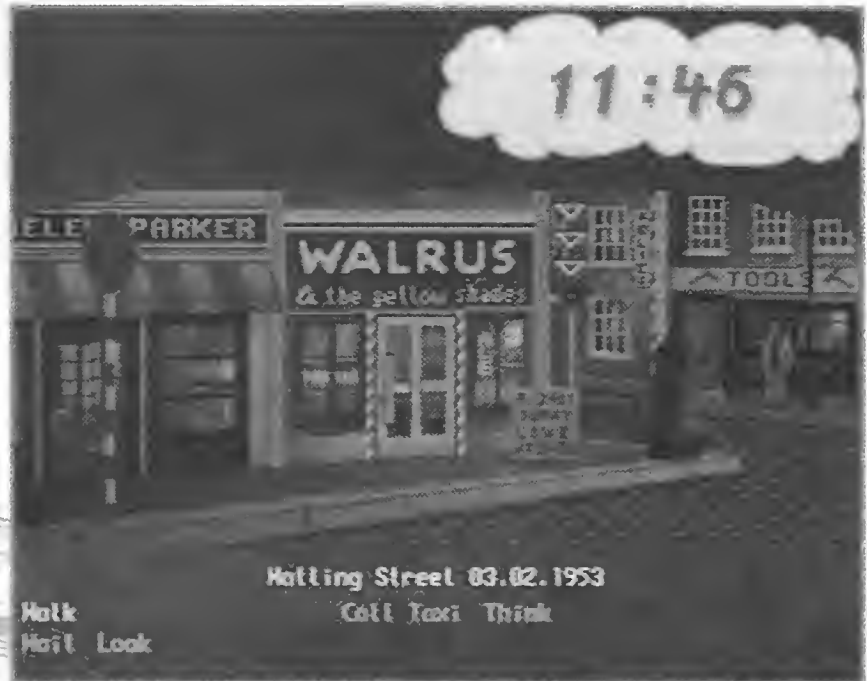




# CLOW

Az **ACCEPT ACCOMPLICES** utasítással szervezhetünk be társakat magunk mellé, az **ELIMINATE ACCOMP.** paranccsal pedig új segítőköt választhatunk. A **NOTE**-val tudjuk számba venni az eddig ismert személyeket, és a **RUN PLAN**-nal letesztelhetjük ügyködésünk hatását. A műveletet a **START BURGLARY** utasítással kezdhetjük el.

Ha sikerült a tervezés, ki is menthetjük a művünket. Egy megjegyzés: az első néhány küldetésben teljesen felesleges új tervet készítenünk, mivel a program rögtön ad egy kész tervet, amely teljesen megfelelő a számunkra. Ezek után elkezdődhet a rablás. Rövid kávjáték után láthatjuk a menekülő autánkat, és a rendőrállamást, ahol a rendőrbácsik nyomok után kutálnak. Ha vettünk gumikesztyűt nem lehet semmi baj. A sikeres művelet után menjünk le az utcára, ahol egy kocás kabátba öltözött figura kérdezősködik. Persze sas szemünkkel rögtön felledezzük, hogy ez a rendőrök egyike. Miután leráztuk több lehetőségünk is van. Ki-rabolhatunk egy élelmiszerboltot (**AUNT EMMA SHOP**), vagy egy ékszerüzletet (**JEWELRY**), sőt egy elmegyógyintézetet(???) is. Mielőtt bármibe is beletognánk



menjünk el a **HOLLAND STREET**-en levő kocsmába, és beszélgessünk az egyik hálgyyel, akit máris beszervezhetünk magunk mellé (kiváló autóvezető, és nagyon

ügyes szénnyitő, ezenkívül viszonylag kevés részesedést kér). A további rablások előtt mindig el kell mennünk a helyszínre vizsgálni (**INVESTIGATE**), mivel e nélkül nem kezdhetjük el a tervezést sem (**THERE IS TOO LITTLE INFORMATION...**).

A vizsgálódást érdemes több lépésben lebonyolítani (jóljünk vissza többször is a helyszínre), mert könnyen gyanúsakká válhatunk. Ha betejeltük megjelenik néhány információ a választott helyszínről:

- VALUES** (kb. mekkora értékre számíthatunk)
- ESCAPE ROUTE** (menekülési útvonal)
- ACCURACY** (kockázat nagysága)
- POLICE** (rendőrförök gyakorisága)
- SECURITY** (biztonsági berendezések)
- GUARDS** (esetleg előtároló éjjeliőrök száma)

Néhány kisebb tolvajlás után (pl. **AUNT EMMA SHOP**, **OLD PEOPLE'S HOME**), ahol még tervezgetnünk sem kell, nagyobb talat után is nézhetünk. Általában ilyenkor már megjelenik a **GALLERY** (múzeum) a listán, ahonnan drága szobákat nyúlhatunk le.





Vegyünk utunkat ismét a WATLING STREET-i kellékbolt felé, és vásároljuk meg az összes cuccat ami csak kitélik a pénzünkéből (zseblámpa (TORCH), és kátél (ROPE) nagyon fontos). Mivel autónkba csak egy személy tér el rajtunk kívül, válasszuk meg jól a társunkat (érdemes az előzőekben már említett hálgyéni maradni). Egyébként ha társat keresünk magunknak, nem kötelező személyesen eltáradnunk hozzá, a szabánkban található teletan is telhívatjuk az illetőt.

A szokásos elázmények után (helyszín megvizsgálása, társ kiválasztása), megkezdhetjük a tervezést. Az ólkulcs segítségével nyissuk ki a zárat, majd hatástalanítsuk a riasztóberendezést a kalapács (HAMMER) segítségével (USE parancs). Szedjük össze annyi szabrat ahányat csak elbírnak, ha túl sokat akarunk telmarkolni emberünk "It's too heavy for me!" telkiáltással jelzi. Használjuk a zseblámpát, és máris egy titkas alagutat fedezhetünk fel, ahova ha lemegyünk 50.000 ruppóval tehetünk gazdagabbak. Sajnas az eddig telvett szobrokat le kell tennünk, mivel nagyon nagy túlsúlyt cipelelnék... (Ha! Ha! Ha!). Ebből a pénzösszegeből egy nagyobb autót is vehetünk magunknak. Általában ez után szoktak minket telhívni azzal, hogy van egy tickó (THE BLACK EYE), aki tudja, hogy hogy lehet betörni a Towerbe, ahol a koronaékszereket is őrzik. Sajnas kilétét egyelőre titok tedi, de a Watling Street-i kocsmában megjelenő vörös hajú hálgyet (ANN) taggatva sok mindent megtudhatunk róla. Beszélhetünk az autókerekedővel is, ő szintén tud néhány intormációt az illető úrról. Pihenésképpen tesszük most ki a kólostort (MONASTERY), és a pap bácsitól lenyúlt gyűrűt adjuk el Frank Malayának. Hálából megmondja nekünk a Tower titkát őrző tickó címét (játékanként válto-



zik). Menjünk is el a megadott címre és kezdjük meg a szokásos vizsgálódást. Vigyázzunk, hogy ne maradjunk túl sokáig a helyszínen, mert hamar telkapcsolhatunk. Inkább több lépésben hajtsuk végre a műveletet. A Tower kifosztásához mindenkinek sok szerencsét kívánok, a végső poént nem akarom telőni.

Betegesen kapzsi és pénzsóvár rablóknak a végén még adnék néhány egyéb lehetséges pénzszerezési lehetőséget:

Ha elmegyünk a HIGHGATE CEMETERY-be, találkázhatunk egy lengyel hálgyel, akivel beszélgetve megtudhatjuk, hogy nagyon unja már Angliát és minden vágya az, hogy megszerezhesse Carl Marx csontjait (érdekes lány...). Mellékesen még azt is megjegyzi, hogy hajlandó len-

ne ezért akár 2000 fontot is fizetni. Az illető úr szintén ezen a helyen pihen, szóval meg lehet próbálni ezt a helyet is kitosztani.

A PINK VILLA szintén jól jövedelmező hely. Ha sikerül az itt található páncélszekrényt feltörni, 15000 fonttal tehetünk gazdagabbak.

Akinek még ez sem lenne elég, betörhet a bankba is (változó mennyiségű összegeket lehet itt szerezni).

A játéknak nagyon jó hangulata van, így valószínűleg nem csak a stílus kedvelőinek fog kellemes perceket okozni. A zene egy kicsit egyhangú, de nagyon jól illik a játék hangulatához. Az előbb leírtak nem az egyetlen helyes megoldást tartalmazzák, szóval lehet próbálkozni, hátha egyszerűbben is végig lehet menni a játékon.

by THE FATAL ERROR of RAM Team





# SUPER SKIDMARKS 2

A versenyző megadóan törölgette a homlokát, ki látott még ilyen borzasztó hőséget? Elindult a kocsikat rejtő boxok felé, miközben a versenyről tilozotálga-  
tott. Vajon melyik kocsit válasszam ezen a versenyen? Mindegyiknek megvan az előnye, meg a hátránya is. A múltkor avval a kis Mini Morris-sal versenyeztem és elég tűrhetően viselkedett a kanyarokban, csak éppen nem gyorsult eléggé. Vagy válasszam a truck típust? Igen, valószínűleg az lesz a legjobb!



Mikor odaért a kocsikhoz egy kis meg-  
lepetés várta. Sajnos változtattak a szabályokon és ezután sorsolással döntjük el, hogy ki melyik kocsival indul. Önnek a tehén-  
es utánfutót vontató kocsi jutott. Ez nem lehet igaz, hördült fel a versenyző, már megint meg fogok süketülni a tehén-  
bögéstől!

Lázálom is lehetne az alábbi közjáték, azonban nem az, hiszen az ACID kiadásában megjelent program még azt is lehetővé teszi, hogy egy ilyen "kissé" tornabontó versenykocsiban kezdjük el pályatutásunkat. Nem ez az egyetlen újdonság a programban, hiszen a hasonló tun autóversenyek között a SSM2 viszi el a pálmát.

Rengeteg pálya közül választhatunk a programban, akár egyenként is végig versenyezhetjük eze-

ket, vagy egy komplett versenyidőszakban is részt vehetünk. A kocsik választéka igen meggyőző, hiszen 8 fajta típusból választ-  
hatjuk ki a nekünk szimpatikusat. A kocsikat természetesen saját igényeinkhez alakíthatjuk, akár még a színeiket is átállíthatjuk.

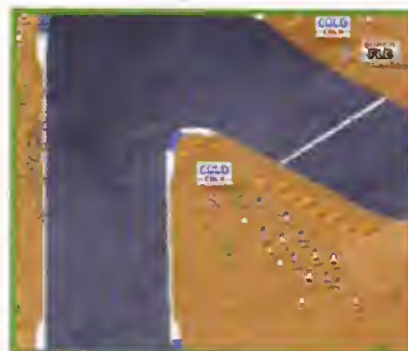


Attól függően, hogy milyen géppel rendelkezünk, a program igen sok lehetőséget kínál arra, hogy kihasználjuk a hardware nyújtotta lehetőségeket. Karmolyabb gépeken érdemes Hi-res-ben versenyezni, illetve bekapcsolni a Super View módot, mely rendkívül megnöveli a játék élvezetét.

A program rendelkezik modem, vagy link lehetőséggel is, így nagyban kibőví-  
nek az egymás ellen játszható lehetősé-  
gek. Ha csak szimplán játszunk egymás ellen, akkor is remek a program, hiszen 2 (vagy A1200-on akár 3) részre is felbont-  
ható a képernyő. A speciális joystick adapterrel rendelkezőkre (paral-

lel port) is gondoltak a program készítői, így akár négyen is játszhatunk egyszerre joystick-kal.

A program grafikája nem valami csúcs szuper, de ez nem is annyira lényeges, hiszen itt a hang-  
súly a versenyzésen és a rend-  
kívül élvezetes kergetőzésen van. Ez az amiben a játék talán a legjobb az eddigi alkotások közül. A kocsik mozgatása annyira életszerű és gyors, hogy igencsak tel kell kötnünk a



telkötnivalót, ha jó eredményeket akarunk elérni.

Mindent összevetve igen jó programnak tartom a Super Skidmark 2-t, mindenkinek érdemes kipróbálnia.

Bear™





# KINGMAKER

Tudom, hogy ez a stuff nem valami friss, de ahogy a Bearral kutattunk a kissé poras programok között, rátaláltunk erre a gyöngyszemre és akkor döbbsentünk rá, hogy valahogy kimaradt a leírásából. Ezt a hiányt szeretnénk pótolni, hiszen jobb későn, mint soha! (Főleg, ha egy jó kis stratégiáról van szó!)

William Shakespeare egyik történelmi drámája, a III. Richárd, a Rózsák háborújának eseményeit dolgozta fel, és ez lehetne meg a program készítői is. A pírás és a téher róza harcáról mindannyian tanulunk annak idején a történelem árán, de ha esetleg a feledés pora lepte volna be tudásodat, hadd sepregessek egy picit!

A Rózsák háborúja a York- és a Lancaster-ház, valamint a hívek között dúlt 1455-1485 között. A tét nem volt sem több sem kevesebb, mint az angol trón birtoklása. A véres viszály a feudális termelési mód válságának időszakában



kl. A Lancaster-ház fő támaszát a gazdaságilag elmaradottabb ÉNy-i grófságok feudális arisztokráciája alkotta, míg a Yorkok mellett Anglia DK-i felelő területeinek feudális nagyurak, valamint a gazdag polgárság és az újnemesség álltak. A háború véres részleteitől megkíméllek benneteket, annál is inkább, mert a játékban ez jórészt tőled függ. A valós történelmi háború eredménye mindenestre az lett, hogy csökkent a feudális arisztokrácia gazdasági és hatalmi helyzete és megnövekedett az újnemesség szerepe...

Azt hiszem bevezetőnek ennyi elegendő lesz, kezdjünk bele az igazi játékba! A nehézségi szint megválasztása nem konkrét easy vagy hard beállítását, hanem az egyes tényezők megválasztását jelenti.

Elsőként a pártok (Factions) számát kell meghatározni, értelemszerűen minél nagyobb, annál nehezebb és élvezetesebb lesz a bull. Ezután azt döntheted el, hogy ki nyisson, Te vagy a gép. Nehezebb volna játszani (nyitni), mint ha a gép már kezdett és jobban átlátod lehetőségeidet. Kezdek inkább engedjék át a nyitást a számítógépnek, elég bajuk lesz amúgy is. Ezek után már csupán a "fűszer" marad, keserítheted életedet pestisjárványokkal és szeszélyes időjárással, ha gondolod. A pestissel kapcsolatban megemlíteném, hogy ha bekapcsolod az előnyökkel is jár, mert igaz, hogy a járvány nem csak a városokra korlátozódik, hanem bárhol kitörhet. Viszont az elhalálozás nem automatikus, mindössze huszant szőzálék az esélye annak, hogy az ott tartózkodók elkapják és belehalnak a körbe!

MIRŐL IS SZÓL A JÁTÉK?

Nagyan támören a játék lényege, hogy az általad irányított párt neemesel és azok híveinek segítségével az általad kiválasztott és támogatott

örökös kerüljön a trónra. (Tehát nem az a cél, hogy Téged koronázzanak meg!) Ezt a következő módon érheted el: elkapod és "birtakolod" a kiválasztott trónörökösöt,



kiirtod riválisait és végül királlyá kell koronáztatnod őt a megfelelő városban. Már ez sem tűnik egyszerűnek, de lesz még rosszabb!

## TRÓNÖRÖKÖSÖK

Mielőtt bármibe is beletognál, tisztában kell lenned azzal, hogy kik ezek az örökösök és hogyan kaphatod el őket. Mivel mindegyikük adott helyen tartózkodik, érdemes leírom kit hol találás.

Először a Lancaster ház tagjait. VI. Henrik Londonban található, a város elfoglalásához legalább 300 ember kell. Margarett (Anjou) Coventryben, sikeresen egy minimum 200 fős sereg veheti ostrom alá. Edward herceg (Wales) Kenilworthban csücsül, ide is elég 200 katona. Beaurart, Somerset hercege speciális eset, közönséges nemesként indul a játékban és rendszerint hamar elvérzik szegény.

Most közelgessenek a Yorkok sarjait. York hercege, Richard a helyi érsek betöltése alatt áll. Legalább 300 emberrel menj oda! Edward, March grófja Harlechenben csücsül, itt 200 fővel van esélyed. Edmund, Rutland grófja Írországra van,





megközelítéséhez hajó kell. 250 ember alatt el se indulj a seregeddel George, Clarence hercege Cardiganban található. Itt rendhagyó módon nincs helyőrség, aki előbb odaér, azé a választás védelmezi vagy kivégzi őt. Richard, Gloucester hercege nagyobb vad. Őt Calaisban találod, a város bevételéhez legalább 200 katona kell.

Hogy dönthess az örökös életéről vagy haláláról, minden esetben el kell foglalnod a várost, ahol van. Ehhez legalább akkora csapatot kell gyűjtened, hogy a katonáid száma megegyezzen a város helyőrségének létszámával. A gyorsaság fontos szerepet kap, ezért mielőtt kiválasztanád kit kezdess el aprítani vagy védelmezni, jól nézd meg a lehetőségeidet! Mekkora erőket tudsz összehívni és hová érdemes koncentrálni? Merre halad az ellenség? Ki él még az örökösök közül? Melyik nemesnek milyen címet érdemes kiosztani? Az első néhány játékban ennek helyes megítélése szinte lehetetlen, sőt kissé zűrzavarosnak tűnik. A físzlónálátás-



nyón a Anglia és Írország térképe is jól látható. Mindenek előtt a rendelkezésedre álló rangokat és címeket kell szétosztanod nemeseid között. Hogy mennyi ilyen

csak címet birtokló nemes kaphat hivatali. A kiválasztott nemeset és a neki adandó címet az összekapcsoló lkonnal (középre mutató nyilak) egyesítheted. Ha túl vagy ezen a ceremónián, akkor jöhet a következő képernyő. Itt már közelebb vagyunk a lényeghez. Bal oldalon a tábla terpeszkedik. Jobbra fent a madártávlati kép. Ez alatt pedig kilenc ikon. A pajzsral visszaléphet az előző képernyőre, ahol újra elaszthatod a rangokat és címeket ha szükséges. A második az örökösök csalódtáját rejt. Ha egy név át van húzva, az illető halott. Ha valamilyen színnel alá van húzva, akkor a jelölt játékos irányítja sorsát. Akinek a neve mellett a korona van, az a király. A harmadik lkon akkor kell majd, ha újabb nemesek csatlakoznak hazzád. A könyvből megtalálod a játék krónikáját, olvashatsz kedvedre nemesekről, városokról, hajókról, címekről és rangokról stb. A zöszlő lkonnal könnyedén megtalálod az örökösöket és az ellenfeleidet is. A nagyítóval keresheted bizonyos hivatalok birtoklóit, nemeseket, érsekeket, hajókat és városokat. A lemez ikon a mentés lehetőségét rejt (sosem találta volna ki!). A számítógépnél a hangbeállítás, a kilépést és az újratestálást. A lovas funkciójáról majd ké-



hoz azonban ez a cikk kevés, gyakorolni és figyelni kell.

Ha sikerült egy trónörököszt zsákmányolni, döntened kell sorsa felől; kivégezheted vagy támogatathatod és védelmezheted őt. Végül is elodázhatsz a döntést, mert több örökös is irányíthat, de mindkét házból legfeljebb csak két körön át! Minden körben megejtheted a kivégzést, ha úgy akarod. Ha nem teszed, vállalod azt a kockázatot, hogy esetleg magad is célponttá válsz.

Lássuk a megkoronázás feltételeit, hiszen a győzelem feltétele, hogy a játék végén veled kell hogy tartson az utolsó, megkoronázott trónörökös! Szükséged lesz katedrálisra (keress egy megfelelő várost), legalább egy nemesre, aki kíséri a leendő királyt és végül kell egy érsek, esetleg két püspök, hogy teljesüljön a koronázás minden feltétele.

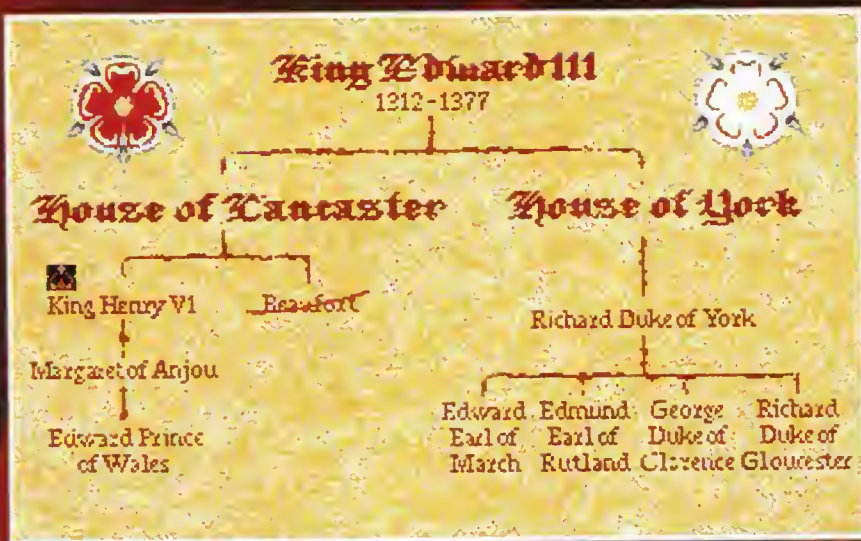
#### JÁTEKMENET

A fő játéktér magja a térkép, ami mint említettem egyfajta tábla. Az első képer-

rang jut neked, az a játékosok számától is függ. Ezek a rangok különféle előnyökhöz juttatják nemeseidet (lásd a helpfile-t!). Egy nemes csak egy címet birtokolhat, és







sőbb. Az egyes képernyőktől a jobb gombbal szabadulhatsz.

A játék szokás szerint körökre van osztva. Ha minden egység elhasználta lépésének számát, az ellentét következik. Ha nem akarsz tovább lépni, nyomd meg a space-t. Információt szinte mindenről (városok, nemesek, katonai egységek stb.) a jobb gombbal szerezhetsz. Ha triss lovakat kapsz (ez a kilencedik ikonnál látható), akkor valamelyik egységed kap plusz négy (rossz időben kettő) lépést. A haladást a terepviszonyok is befolyásolják. Ha a csapat erdőbe lép megáll, és csak a következő körben léphet tovább. A szárazföldi csapatok nem haladhatnak át a folyótorkolatokon. A tengeren természetesen csak hajóval közlekedhetsz. Az utakon való mozgást ellenséges városok és csapatok is akadályozhatják, de azt hiszem ezt észre fogod venni.

A városok státusza háromféle lehet: erődítmény, nyitott vagy semleges. A nyitott városok minden párt számára szabad ki- és bejárást biztosítanak. Ostromolható, de sohasem irányíthatod őket! Teljesen logikusan a váraknak kapacitásuk is van. Ez a város típusától változik. Ha túl nagy sereget vittél a falakhoz, meg kell osztanod a hadtestet, hogy beléphess a városba! A seregek összevonása nem okozhatott gondot, elég ha azonos mezőre lépsz velük. A megosztáshoz dupla klikk szükséges bal mouse gombbal.

A hajók mindig a szárazföldi egységek után lépnek. Egy hajóval több nemes is utazhat, de mivel csak egy egység szállhat fel, előbb a csapataidat össze kell vonni. Ezután kihajózhatsz. Ha a szél kedvező, plusz három mozgáspontot kapsz. Ha kikötőbe mész, az utasok automatikusan kiszállnak, de csak a következő körben léphetnek. Ha az ellentét kikötőjébe tutsz, a hajó ott marad, amíg fel nem szabadírod.

#### HÁBORÚ

Ha két ellenséges egység egy mezőn áll vagy ha a sereg ellenséges városhoz ér, háborúzhatsz. A kör végén megnézheted az erőviszonyokat és dönthetsz, tá-

madsz-e (attack) vagy sem (evade). Természetesen az, hogy Te a kitérését választod, még nem jelenti azt, hogy az ellenfél



a következő körében nem támad meg! A control kijelölésével magad irányíthatod a hadmozdulatokat. Ezt érdemes gyakorolni, mert különben nagy százalékban a magasabb létszámú sereg győz, ami nem törvényszerű, ha jól irányítjuk a hadtesteket. Ráadásul megvan az esélye annak, hogy egy kisebb sereg elpusztít egy nemest a nagyobb seregből. Igaz, ez áldozatot kíván, de lehet, hogy megéri. A nagyobb seregek is foglyul ejthetnek nemeseket, akiket persze nem muszáj kivégezned, kegyelmet is gyakorolhatsz. No de, ne telejtsük el azt a lehetőséget sem, hogy a Te nemeseld valamelyike lesz to-

goly. Talán még nincs veszve minden! Előfordul, hogy az ellenség váltásádját követel tőz életéért cserébe. Döntsd el, megéri-e neked a csere. A kivégzett nemesek hívei egyébként még felláthatnak a játékban...

Persze az ellenséges hadtestek és városok őrsgének méretét érdemes megnézni (jobb klikk) mielőtt odaípnél vagy elérhető távolságba kerülnél, hogy ne vállald feleslegesen a támadás kockázatát. Jobb félni, mint megijedni (vagy mégis bátraké a szerencse?)!

A csata irányítása nem túl bonyolult, ezért érdemes vele próbálkoznai. Mindennek előtt készíts haditervet! Az embereld ruhája piros. A sereged két vonalon (frontvonal és tartalék) helyezkedik el. Mindkettőnek van jobb és bal szárnya, no és persze centruma. A zászlóaljokban maximum harminc ember masírozik. Ha a csapatot több nemes vezeti, akkor könnyebben boldogulsz majd. Ennek ellenére biztos lesz olyan zászlóalj, amelyikben nincs nemes. Az utasítások kiadásánál vedd figyelembe, hogy ezek mindig kevésbé hatékonyak.

A zászlóaljokban általában szigonyosok, íjászok és sima, gyalogos katonák vannak. A harmincas létszám kettőre oszlik. Parancsokat adhatod a tizenötös csoportoknak vagy az irányító nemesnek is. Az utóbbi esetekben az egységek az ő parancsát követik majd.

A kiválasztott katonára klikkelj a jobb gombbal, majd húzd meg a támadás irányvonalát. Célként ellenséges katonai zászlóaljat vagy területet is megjelölhetsz. Jól tartsd meg parancsaidat, mert a csata közben már nem módosíthatod őket (ez nagyon fontos)! Az íjászold nyílkészlete véges, ha a lőszert elfogyott automatikusan szigonyosként küzdenek tovább. A csata addig tart, míg az egyik sereg meg nem semmisül vagy legalább ötven százalékkal meg nem fogyatkozik.

A városokkal vívott háború ugyanakkora seregre van szükség, mint a helyőrség. Az ostromlott városban minden kör után nyolcvanöt százalékos esély van arra,





hogy a lakók megadják magukat. Rossz időben, pláne viharban az ostrom lehetetlen. A város helyőrsége az ostrom ideje alatt nem hagyhatja el a várost, de friss haderő csatlakozhat hozzá! Ha a város megadta magát, akkor a legyőző számára a további körökben nyitott (baráti) marad.

#### EGYEBEK

**PARLAMENT.** Parlament összehívása lehetséges és szükséges, ha túl sok nemes halálzik el, akár a pestis, akár a csaták miatt. Ilyenkor a tisztségek és hivatalok betöltése miatt országgyűlést kell tartani. Az "életre kelt" pártok között ilyenkor a játékosok újraaszthatják a tisztségeket.

**KORONÁZÁS.** Mint már említettem, a játék akkor ér véget, ha már csupán egyetlen örökös él a két versengő házból és át királlyá koronázzák. Ehhez szükséges egy érsek (esetleg két püspök). Mivel mindössze két érsek és négy bíboros van a játékban, igyekezned kell.

**GONDOK, BAJOK.** Egy stratégiai játékból nem hiányozhatnak a játékosok lépéselől tüggetlenül előtarduló katasztrófák. A



Holland, 20 – Kimbolton, Campton.  
Cromwell, 10 – Tattershall.  
Howard, 10 – Farnham.  
Bouchier, 10 – Pleshy.  
Greystroke, 10 – Appleby.  
Scrope, 10 – Masham.  
Cliffard, 10 – Canisborough.

trancia gyalogos, kétszer húsz skót íjász és kétszer tíz száz.

Ennyi lett volna a leírás. Remélem elegendő ahhoz, hogy telkeltsem az érdeklődésedet és elbaldogulj valahogy. Ha ez kevés, kapcsolj be az autahelp-et! Ez "kissé" lelassítja a játékot, de egyszer érdemes végigcsinálni. Az igazán finom részleteket meghagytam neked, és ezt az autahelp sem kéri az árodra. A játékot természetesen Amigán teszteltem, de létezik PC verzió is. Nas a hanghatások messze kihasználatlanul hagyják az Amiga lehetőségeit és a grafika sem valami pompázatos, de mindez mégsem betolyolja dántően a játék értékelését, mert a stratégiai rész egész kellemesre sikerült. A nehézségi szintet is igazán finom skálán növelhetjük, szóval egy jó ideig el lehet szórakozni a King Maker-rel. Ha valaki a nagy stratégák közül kihagyta volna, szerezze be és próbálja ki.

Lily



King Maker sem szűkalkodik a különféle sorscsapásokban, pestis-járvány, vihar a tengeren, zavargások, hogy csak néhányat említek a sok közül. Ezeket meglehetősen nehéz bekalkulálni a játékba, de vigasztaljan a tudat, hogy ellenteleidnek sem könnyebb!

#### HELPLINE

**NEMESEK** (Név, haderő – kastély).

Percy, 100 – Alwick, Cackermouth.  
Mowbray, 50 – Rising, Denbigh, Framlingham, Usk, Wressle.  
Neville, 50 – Ogmere, Richmond, Warwick Rab.  
Beautart, 30 – Carle.  
Stafford, 30 – Leeds, Newcastle.  
Pole, 30 – Ludlow.  
Caurtenay, 30 – Okehampton.  
Stanley, 50 – Douglas.  
Roos, 20 – Belvoir, Hemsley.  
Grey, 20 – Chillingham, Rockingham.

Audley, 10 – Tickill.

Berkeley, 10 – Berkeley.

Hastings, 10 – Tutbury.

Herbert, 10 – Llanstephan.

**CÍMEK, RANGOK és néhány HIVATAL** (haderő): Earl at Richmond (40), Earl at Essex (20), Earl at Wiltshire (30), Earl at Worcester (30), Earl at Salisbury (30), Earl at Westmoreland (40), Earl at Kent (30), Duke at Exeter (20), Marshall at England, 100 – Harlech. Chancellor at England, 50 – Caernarvon. Captain at Calais, 50 és +300 fő Calais-ban. Treasurer at England, 50 – Wallingford, Beaumaris.

**ÉRSEKEK, PÜSPÖKÖK** A rangidős érsek Canterburyben van, míg a másik Yorkban (30). A püspökök "lelőhelyei" pedig: Norwich (50), Carlisle (30), Durham (30) és Lincoln.

**ZSOLDOSOK** Kilenc zsoldos hadtest van a játékban. Ezek: kétszer harminc burgundi és kétszer húsz flamand íjpuskás, száz

Ul.: Kérlek benneteket, ne kérjétek a játékhaz cheat-et, berhelést meg ilyesmit! Itt a nyár, ráértek, használjátok szabad szellemi kapacitásaitokat! Kész!





# SHAREWARE

## Wibble World Giddy

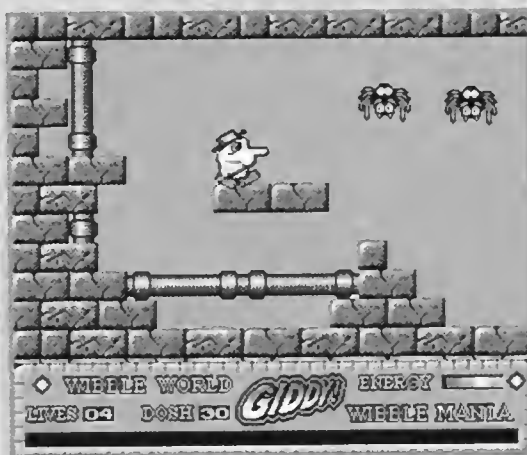
A kis tojás, Dizzy kalandjait biztos ismered, netán (biztos) játszottál a számtalan rész valamelyikével. Aki megszerette (ki nem?) o stílust annak bátran ajánlom o Giddy-t. Nemcsak a neve hasonló a fent említett programhoz, de a játék is kísértetiesen ugyanaz. Ugyon úgy kell pénzt gyűjteni, tárgyakot felvenni, majd ezeket máshol használni a tovább jutáshoz, ja és persze a fészereplőnk itt is "egg". A felvett tárgyak kiválasztása a joy tűz+jobbra vagy balra, míg használatuk joy-tűz gombbal lehetséges. Feladatunk o Dizzyk-hez viszonyítva sokkal egyszerűbb, nincs olyan sak tárgy és inkább az ügyességi, ugrólás részekon von a hangsúly. Azt, hogy hol és mit is kell használni, az info panelen olvasható rövid 1-2 mondatos üzenetben. Hongulotot tetázi o zene stílusa, mivel ez is kísértetiesen "Dizzy-s". A program egyébként PD. és egy Giddy sorozat első része. Mindössze 1.25 £-ért akár meg is rendelhető. Prolin megrojzolt és igen hangulatos egylemezes játék, A500-A4000 (no HD). Ezek után számamra már csak egy kérdés maradt, mast Dizzy-s o Giddy, vagy Giddy-s o Dizzy, esetleg talán... Mindezt megtudhotod kb. egy órai kemény(tojás) játék után.



## Siege of the BEAST

Táblós, logikai játékokban soha nincs hiány az SW. területen, tucatszám lehetne sorolni az érdekesebbnél érdekesebb játékokat. Miért van ilyen sok? Hát úgy hiszem ezeket lehet viszonylag a legkényebben és persze o leggyorsabban megírni, elég csak egy jó ötlet. A Beast is praminens képviselője e stílusnak. A 9x9-es kockákra felosztott táblán, 15-29 (nehézségi szintől függően) katanávo! kell a szárnyet sorakba szarítani, azaz megölni. A játék stratégiája igen egyszerű, sakokban megszokott gyalogos (1 kocka) lépésekkel tömódhatunk, illetve vanulhotunk vissza. A szörny és a harcosok lépései, mozdulatai animáltak. Fegyverzetként csak egy kard áll rendelkezésre így elképzelheted, hogy elég sokszor kell használni ahhoz, hogy a tenevadat elküldjük a túlvilágra. Mivel nem egy békés "Süstüvel" állunk szemben lehetséges, hogy csak éppen az utolsó gyologasnak sikerül legyáznie a beste lelket. De mi történik ha nem sikerül o támadó harcosunknak o számyet megölni? Nos ilyenkor uszsona gyanónt józüen (hangettekt) elfogyasztja a támadó, azaz a legkazelebb álló, legmerészebb harcosunkat. A játék picit, mindössze 120 KB-os, ebbe csak 32 színű kép, pár animáció és némi hangettekt tért be. (A500 - A4000 1 MB RAM.)

A programot Nick Torkos (alias Torkas Tamás?) írta (Toronto, Canada).



## DogFight V1.2b

Tolán az utóbbi idők egyik legötletesebb treewore játék. Ezt is csak többen, egymás ellen lehet játszoni, o gép ellen nem küzdhetünk. Anyira magával ragadó a csato, hogy

az embereket órákig! szabályosan odaszögezi a gép elé. Ha esetleg valaki o Scenest partin lóttat 5-6 embert egy A1200 előtt ülve nagyokat kiabálva és nevetve, hót azok mi voltunk na és a Doglight. Igen, ilyen já ez o játék! Ja, hogy mi is a játék? Hát nem túl bonyolult csak annyi, hogy repdesni kell o picit repülönkel s közben kilőni o többieket. Ez csak akkor lehetséges, ha o mellett ü!lő barátod nem rúg éppen jó bokón, vagy nem tognak össze többen o másik ellen. No de ez már igozi strótió. A lószerral és az üzemonyaggal ne is törődj, hisz soha nem togy ki. Négyen játszo damborodik ki igazán o játék hangulato, ketten billentyűvel ketten pedig joy-jal irányíthatják o különböző színű repüláket. Eleinte nehéz volt megszokni, megtonulni a tökéletes tetszállást és zuhanórepülés utáni "egyenesbe" jövést, de két-három menet után semmitéle gand nem akadt ezekkel. A program és remélhetőleg majd az újabb verziói is megtalálható az Internet onyagai közt.

Dan Rhodes, Anglia.





## Trickor Treat

Talán a legrégebbi, kb. másfél éve megjelent Doom "utánzatú" játék. Az utánzat szót csak a programozási technikán értem, mivel stílusában szó nincs semmiféle Doom-ról. Egyetlen negatívuma (pozitívuma) a játéknak, hogy ezt is csak ketten játszhatják, így eléggé behatárolt a játéklehetőség. A játék alig egyszerű, hogy egy-két mandatban le lehetne írni. Két kismanó (én és te) kergeti egymást egy kihalt taluban, mindentéle spéci tegyverek után kutatva az üres házakban. Ezekután megkeresve a másik "ellen manót" rögtön ki is próbálja a fura szerkezeteket (tegyvereket). A manók irányítása joy 1-2 portról történik. Házakba úgy jutunk be, hogy egyszerűen csak bemegyünk az ajtón (ki hitte volna). Az itt található tegyverek, és más agyafúrt eszközök kiválasztása, illetve használata joy, tűz+le, majd jobbra-balra mozgásokkal lehetséges. Mivel a pálya (fal) igen nagy, így az eligazodásban, tájékozódásban segít a lent látható iránytű, ez egyébként mindig az ellenmanó irányába mutat. De nézzük a tegyvereket, mágnes ami megbolondítja az ellentél iránytűjét, treezer ami egy ideig oda tagyasztja a másikat, blindness ami vakít. Ezeken kívül találunk még projector, jammer!, speed invisibility és zwischenzug tegyvereket. Említésre méltó a játék sebessége, bár viszonylag kicsi a két játéktér, mégis igen gyors a képkezelése. A játék ToutWare(?) és természetesen működik az összes létező Amiga típuson, kezelésére vonatkozó részletes leírást az intrukciós menüben olvashatjuk el. A regisztrált verziót szabadon konfigurálhatjuk kedvünk szerint, beállítható a házak száma, fal mérete stb.

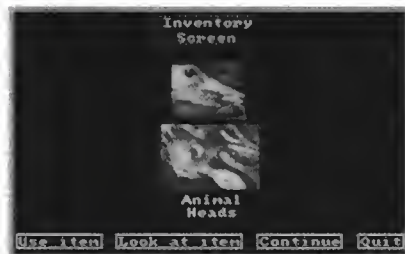
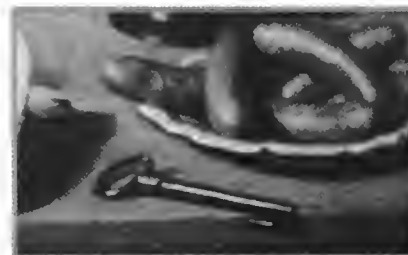
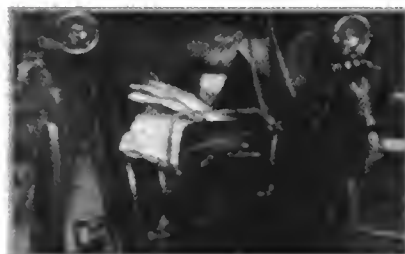
Alkotója Duncan Stuart (alias Stuart?).



## Child Murderer

A gyerek gyilkos. Lidérces álom, vagy valóság, ki tudja. A történet egy pszichodráma és egyben egy "kellemes" kivitelezésű kalandjáték ötvözete. A három lemezes program ami egyébként működik A500 1MB gépeken is, a mindenkiben rejtőzködő belső démonról szól. Kivitelezése, kezelése az az hősünk irányítása a régi C64-es korszakból megszokott módon, billentyűzetről történik (pötyögve). Külsőre igyekszik igazodni a kor követelményeihez, MED zene és digitizált (EHB) képekkel örvendezteti meg a kalandjáték szerető Amigást. Parancsok és az utasítások száma elég kevés, viszont ezeket rövidítve (kezdő betűvel) is beírhatjuk. A játék során töleg logikai feladatokra kell figyelni (tárgyak telvétele, használata), de részletes információ és segítséget nyújtanak a különböző személyekkel folytatott párbeszéd is. Induláskor szinte semmit nem tudunk, kivéve néhány személyes részlettel és a környezet leírásról eltekintve. Így nem csoda, hogy a kezdőjátékos jó fél óráig csak ide oda cikázik a különböző helyszínek és személyek közt, minél több hasznos információt gyűjtve össze. A programon látszik, hogy előbb voltak meg a digitalizált képek, majd ezek köré építették fel a story-t. A képek legtöbbjét szinte mindenki ismeri, mivel híres festményeket digitáltak be az alkotók. Olyannyira jellemző a játékra a digitalizáció, hogy még a telvéhető tárgyak is a testményekről származnak. Éppen ezekkel adódott némi problémám no meg azzal, hogy a szöveg-input panelt és a képeket külön-külön képernyőn jeleníti meg a program. Szerencsére a szerzők a képek tömörítéséről nem is, de legalább egy korrekl save/load lehetőségéről gondsokodtak. De ne higgyétek, hogy ennyire rossz lenne ez a játék, csak a Relics után hát hmm nem az igaz. Erről a programról remélhetőleg egy teljes leírás is lesz majd.

A Child Murderer SW. program megrendelhető 10\$ ellenében (Amiga, PC) Michael Zerbo (alias Zserbo Misi) West Sayville, USA.



## FIGYELEMI

Itt az ideje, hogy téged is megismerjen a világ! Ezért arra kérünk, küldjél saját készítésű, PD, vagy SW játékot, a ravat számára. Lehetőleg mellékelj hozzá nagyon rövid ismertetőt. Ezenkívül írd meg, hogy nevedet, címedet leközzölhetjük-e. A lemezt természetesen visszaküldjük.

GURU • 1399 Bp., Pf. 701/765.

Angler



# Levelezés

Nem is tudam, hogy kezdjek ma bele. Az ugyanis a helyzet, hogy a múltkor szégyenletes módon lemaradtam ama örömteli pillanatról, amikor a GURU átment (szinte) teljesen Amigás újságba, és erre nem tudok magyarázatot adni. Mármost arra, hogy lemaradtam. Pedig azt hiszem illet volna valamitéle áramódákat zengedeznem, hogy hú de jó meg ilyesmi, de ez most már késő. Gondoltam rá így utólag, hogy legalább most mondanom kéne pár meghatott szót, vagy valamitéle tormaöntést kellene végezniem vagy ilyesmi. A meghatott szavak tedőnévű ötletet nagy sebességgel eltelejtettem, valahogy nem érzem erre alkalmasnak magam. De azért tormaöntést megpróbáltam többelékeppen is. Legelőször arra gondoltam, nem is írok bevezetőt és akkor milyen egyszerűen el van intézve a dolog, csak hogy ez már két számmal ezelőtti sem vált be. Gondoltam arra is, hogy most először idáiban leadom a levóvot, de mivel ez a gondolatom jócskón a leadási határidő után ébredtem bennem, erről is letettem. Szerencsére nem estem ettől sem kétségbe, hiszen mindjárt több ötlet is eszembe jutott. Sajnos azonban tejenálva a legnagyobb erőlködéseim közepette sem tudtam gépelni, aztán amikor az Amigámat kezdtem átgélikteni körítészgépé, akkor rájöttem, hogy úgy meg nem tudok vele rendesen levelezést írni, mert kb. a tízedik karakter leütése után eltoznak az újaim, teltéve persze ha a lábaimmal már el sem kezdek gépelni. Végül tanácsatlanságomban már arra is gondoltam, hogy úgy togom ma kezdeni, hogy jajj de jó ma levelezést írni ebbe az Amigás újságba, de aztán persze ezt is elvetettem mielőtt valamelyik szerkesztő pajtás azt hiszi, hogy meghibbantam és bezórát egy jópota gumiszobába vagy esetleg még rosszabb esetben kiutat valami egyéb írivalót. Szóval egy szó mint szó, minden hőies erőtesztésem ellenére sem sikerült semmi használható kiutálnom, kivéve a söröstüveg joystickkal történő kinyitását, de az meg nem éppen ide való, bár határozottan érdekesítő téma. Maradjunk egyszerűen annyiban, hogy ez a változás az újságnál kü, és ebben a tarmájában is élni és virágozni tog a GURU. Ámen.

## Brazil-féle Amiga Help

Mint az várható volt, megint ezzel az állandónak mondható kitérővel kezdem a levóvot. Sok közlendőm egyébként nincs, talán csak annyi, hogy a sak másolgtatásban kezd kimúlni a drive-am, de ettől tüggetlenül nyugodtan jöhetnek a lemezek. Ha esetleg valakinek rossz lett a másolat akkor bocs, küldje el még egyszer a lemezt, persze csak akkor ha kellene az íntok. (Zórójelben: komoly esélye van annak, hogy a help rendszerem kb. ősz magasságában megszűnik létezni. Sőtét dolgokat tervezünk az Anglerrel...)

## Escommodore

Szia Brazil! Már így levélen keresztül is látom, hogy örülsz a levelemnek. (Érdekes. Én megpróbáltam a levélen keresztül nézni, de nem láttam semmit. Téged sem. – Brazil) Már biztos nagyon hiányzott. De nem ezért írtam óm. Ma kaptam meg az Amiga Magazin legújabb (95/6) számát. Amit kihámoztam belőle leírtam, és szépen kérek íratok cikket (jó hosszút) erről a témáról. Tehát röviden. Köztudott, hogy csődbe ment a Commodore. Ám 1995 április 21-én vevőre akadt. Az Escom, Commodore UK, CEI, DELL és CCC közül az Escam lett a betűtő. 10 millió dollárért megvette a Cammodore-t. Szeptemberre ígéri az első modellt, ami nem is új. Egy gyorsabb procival felszerelt 1200-es lesz. Az órá 999 márkában adták meg, amelyben benne van a monitor is. Tervbe vették egy low-cost Amiga (talán 1300) készítését is. Ami már CD-ROM-mal lesz ellátva. És ami a legjobb, hogy PowerPC processzor lesz benne. Mint köztudott ez egy RISC technológiával készült kicsi morzsa, ami egy azonos frekvencián működő Pentium procinál 2-6-szor gyorsabb. Az "1300-as" futtatni fogja az Apple és az OS/2 rendszert is. Hát az az igazság, hogy ha ennek a tele is igaz, már az Amigások visszaülhetnek a ló nyergébe. Remélem (reméljük) ez mind-mind igaznak bizonyul. Legyetek szívesek erről bővebben és pontosabban tájékoztatni a GURU-n keresztül a kiéhezett és meggyűlölt Amiga tulajdonosokat. A segítség előre is megköszönöm (köszönjük).

(Németh Miklós, Budapest)

A levélnek mellesleg azt az alcímet lehetne adni, hogy "avagy hogyan terjednek a rémhírek". Persze meglehetősen sok pontos információt is megemlítettél, melyek egy részét már lehetett olvasni közben a GURU-ban és egyéb ámitóstechnikai folyóiratok hasábjain is, de a levélben szereplő "infok" egy része erősen rózsaszín álom benyomását keltyik. Mint ahogy azok is. Egyelőre annyi mindenesetre biztos, hogy az Escom megvette a Cammodore-t (ezzel éppenséggel nem mondtam nagy újdonságot) és elküldte magát az Amiga technológia továbbvitelére. Sőt, még egy külön céget is alapított ami csak az Amigával és annak fejlesztésével foglalkozik. Egyelőre azonban az általa leírt fejlődésekről szó sincs. Első nekifutásra elkezdik újból gyártani az A4000-et, ömde 68060-as procival meg állítólag kissé áttevezve, meg lesz belőle SCSCI buszos verzió is, és ez ugye jó. Biztosítok az első hírek is ezekkel a gépekkel kapcsolatban, ugyanis már most lehet tudni, hogy az összes idén készülő 4000-es előre el van adva. Az Amiga 1200-as csak ősszel fog feltámadni, amiből jóval többet fognak készíteni. Naná, hiszen hülyék tennének kihagyni a nagy karácsonyi bevásárlást. Nyugati viszonylatban első halálra jó árat lehet hallani, hiszen a 999 márka nem tűnik túl soknak, tekintve, hogy ebben az órában benne van a monitor valamint

(természetesen) az aprendszer meg még valami egyéb progi is. Viszont azt nem szabad elfelejteni, hogy egy alap 1200-as teljesítménye ma már sok mindenre kevés, tekintve, hogy az emberek nagy többsége DOOM-ra meg hasonlókra vágják. És akkor még nem is beszélünk a winchester hiányáról, bár lehet, hogy csak én hiszem azt, hogy az órában nincs benne a vinyó (meglepődnek). Ennek ellenére várhatóan szép számmal fog elkelní 1200-esből. A C64 újragyártásáról már nem is beszélek, tekintve, hogy Kína meglehetősen messze van ide, és állítólag csak ott lehet majd kapni, bár hallottam már azt is, hogy Kelet-Európának is jut belőle. Ez a jelen, illetve a nem túl közel jövő. És hogy mit hoz a távolabbi jövő? Még nem tudni. Szó volt persze PowerPC alapú Amigákról meg 1300-asról meg ilyesmi. Az előbbi (már ha lesz egyáltalán) megjelenésére valószínűleg még elég sokat kell várni. Amiga 1300 elképzelhető a közeljövőben, de a hírek szerint meglehetősen gyenge kivitelben (68030EC processzorral). Valószínűleg lesz még egy darabig CD<sup>32</sup> is, amit éppen átteveznek egy kicsit, de állítólag csak kívülről. Hát ha ez így igaz, akkor sak keresnivalója nincs a piacon a PSX, Saturn és Jaguar mellett... Ennek ellenére úgy tűnik van jövője az Amigáknak. Ha minden úgy alakul ahogy most még látszik, akkor jóval dinamikusabban fog fejlődni és új területekre is betör a játék mellett. Majd meglátjuk. Abban mindenesetre biztosak lehetünk, hogy minden Amigával kapcsolatos info meg fog jelenni a GURU-ban, és nem csak ilyen "állítólag" és "talán" stílusban, mint ahogy most előadtam. Szóval csak nyugi, nem kell még temetni az Amigát.

## Egy kitérő Amigás

Tisztelt GURU! (Brazil meg a többiek!) Épp az imént olvastam a GURU 95/4-es számát, és meg vagyok döbbenne. Végre egy lap, ami az Amigával is foglalkozik. Ez dicséretes. A többi számítógépes lap már rég lemondott róla, ti pedig...! Ez becsülendő. Végre egy lap, amely tudomásul veszi a többbezes (százezres?) Amigást. A 95/4-es szám tiszteletet -nem vicc- ébresztett bennem írántatok. Bár jómagam nem vásároltam a GURU-t -eddig-, ha az újság továbbra is tartja ezt a színvonalát, én az ár ellenére is meg togom venni. Bizonyos lapok már rég a PC-s "ténhatóság" alá tartoznak, csak elvéve van Amiga stuff. Remélem Ti(!) megmaradtok az Amiga utolsó várónak. Brazilnak igaza van: az Amiga nem halódik, csak gyengélkedik. Ki kell(!) tartani! Úgy érzem, a GURU nagyban hozzájárulhat a vonal erősítéséhez. Nem csoda, hogy mindenki PC-t vesz, ha az újságok is csak azt nyomatják. Csak így tovább srácok!

Majdnem könnybe lábadtak a szemeim és kicsi szívem úgy kalapál, annyira meghatottam és érzékenyültem. Ez persze nem igaz, de jól hangzik. Remélem a 95/5-6 szám



megjelenésével szinte egyidejűleg róttad le ismét tiszteletedet egy jópofa előfizetési csekk képében. Gondolom erre nem is számítottál (sok más Amigással együtt), hogy egyszer csak a GURU hipp meg hopp fogja magát és átalakul csak (illetve majdnem csak) Amigás lappá. Megmondom őszintén, erősen kíváncsi is vagyok, hogy ez a húzás mennyire válik be, mert nincs igazán pontos visszajelzésünk arról, hogy mennyi Amigás van ebben a kis országban. Néhány ezer biztos van, de százezer azért nincs, üzenem neked csak azért, hogy tudd. Jó lenne persze, ha minden Amigás megvenné ezek után a GURU-t, hiszen mostmár igazán csak nekik (na jó, majdnem) szól, és azt hiszem túl sok konkurencia mo' nincsen. Az újság ára ugyan meglehetősen magas, sőt még össze is ment egy kicsit terjedelemtre, de legalább mindenki azt kapja a pénzéért, amit vár. Legalábbis reméljük. Mellesleg az árral kapcsolatban csak annyit: nem véletlenül szajkózzuk ám néhány hónapon keresztül, hogy fizessetek mó' elő, mert az milyen kül. Nektek is megtakarítás és nekünk is, és nem is kevés, és ez utóbbi lehetővé teszi a lap árának minél alacsonyabban tartását, de ezt most inkább nem akarom elmesélni, hogy miért, és különben is mintha már megtettem volna egyszer. Egyébként csak úgy megszűgom így magunk között, hogy sötét és gonosz terveink vannak még erre az évre... Nem áremelésre gondolok (azt majd megtervezik helyettünk a főkasok, szuper), hanem néhány érdekes újdonságra, amiből esetleg az előfizetőinknek több haszna lehet, mint egy átlagos lapvásártónak. Na most már aztán indulás sovány malac vágóban előfizetni! Most véletlenül ugyanis nem blöfföltem...

Más: a prg-k hiánya. Írtatok, hogy gond a kevés program, meg az, hogy csak a PC-s verziót kapjátok meg. Nem tudom, működne-e, ha telvennétek a kapcsolatot néhány Amiga klubbal. Egy miskolci haverom mondta, hogy szinte minden héten legalább 100 MB proggit kapnak. Talán nem lenne szabályellenes a dolog, ha kérnétek tőlük. Ennyit ők is meglehetnének az Amigáért (meg a lapot is feldobná néhány újdonság). Nagyon sokan vagyunk, akik hiszünk az Amigában, és akiknek szintén "hányingere" van az új multimédiás, félmillió vackoktól. Tudom, kissé ellogult vagyok, de ez nem teljesen így van. Haverjaim nagy része PC-s, és szinte minden nap látok PC-s cuccokat. De sokról hamar kiderül, hogy a csillogás mögött egy lassú, unalmas, sablonos sz\*r van! (Tisztelet a kivételnek) A PC-k egyeduralmát a prg-k terén és nem a gép teljesítménye terén tudom csak elismerni, mert az, hogy egy játék tut 386-on, nem azt jelenti, hogy minden esetben élvezhető is. Tévéton jár, aki ezt gondolja. Na asszem sokáig raboltam az időtöket. Viszlát és jó munkát!

Nocsak. Úgy látom nem csak én értékelem a mai divatos multimédiás trüfikat úgy, ahogy. Tény és való, sok a rettenetesen gagyi program, de azért akad szép számmal kivétel, de ez megmagyarázható a nagy számok törvényével... Akkor most ennyit a PC-ről, hiszen mégiscsak egy

Amigás újságba írok most levrovt (a kétke-dők megnyugtatására közlöm, hogy Amigán, mégpedig a kezdetektől fogva). De vissza a másik gondolathoz, vagyis a kevés proggira. Előjáróban nem árt megjegyezni, nem kevés az anyag, csak az kevés, ami hozzánk legálisan megérkezik. És ezen van a hangsúly. Az ősidőktől fogva igyekszünk betartani azt a játékszabályt, hogy nem írunk hozzánk illegális úton érkező programról (néha nem sikerült betartani). Ennek magyarázata rem egyszerű. A kalóz csatornákon érkeznek sokszor olyan anyagok is, amik még nincsenek kiadva, de már (szinte) kész termékek. Egy ilyen program végigjártásának leközlése az újságban mondhatni több, mint gyanús. Megmondom őszintén, volt már rá példa, és miután egy kedves bácsi külfönből érdeklődött erről ez érdekes esetről, Black úr (a varázsló) befejezte publikálását a GURU-ban... Szóval kb. ennyi a magyarázat, ha nagyon akarnánk meg tudnánk szerezni majdnem minden új anyagot. De így nem akarjuk. A legális megszerzési módok komoly erősítése folyik nálunk most Amigás téren, úgyhogy lehet reménykedni, hogy nem maradtok friss infok nélkül.

Ui.: Bocss, hogy ennyit írok, de nagyon fel-dobott a téma, meg írás közben végig a Turrican II zenéje szölt. (Talán meg lehet érteni...)

Ui2.: A hiedelemmel szemben én nem vagyok géptulajdonos. Már és még. Már nem, mert eladtam jó öreg 500-asomat, és még nem, mert 1200-est fogok venni (nem is PC-t!). Amúgy mindkettő cool gép (a téltre-tesek elkerülése végett!) Na viszlát skacok!

(Pál László, Sásd)

Nohát, úgy látszik téged tényleg nem szédítettek meg a mindenféle csillogó villogó multimédiák vagy micsodák. Meg a DOOM és klonjai sem. Pedig az jó. Különbem mellékes infoként elárulom, hogy láttam egy DOOM klónt Amigán (a neve GLOOM), amiből minden bizonnyal plací program lesz. Igaz, hogy turbózott 1200-esen láttam, de azon nagyon jó volt, bár lehet, hogy alapgépén kissé lassú. Majd meglátjuk. Egy biztos, csak ezért a programért nem fogom lecse-relni az öreg, jól bevált Amiga 500 Plusomat. Már úgy a szívemhez nőtt. Pedig nem egy gyors villám, még csak nem is a zene kl-rálya mo' már meg ilyesmi, de valahogy mégis... És az sem utolsó szempont, hogy amire használnom, arra nekem tökéletesen megfelel.

#### A szép idők vége

Sziaztok! Ezen levél szölv Brazílnak, Mocsynak, Lilynek és mindazoknak akik a GURU-nál dolgoznak és ismerek engem. Most sietek. Sziaztok.

(Sehonnai Bitang András, más néven Klujber András, Bonyhód)

Jól látjátok, eddig ez a levél nem igazán sokat jelent, ámde volt mellette egy ballagási meghívó, amiben híres és vélhetően sokak által ismert költőnk is szerepelt, mint vén ballagó. Hát mit mondjak. Rettenetes. Azt kell megállapítsam, hogy nincs mese, előbb

vagy utóbb mindenkit elér a végzete, és felnőtt emberré válik. Résztvelem. Azért reménykedem benne, nem komolyodsz meg túlságosan kedves költő, és kibírod valahogy azt a hátralévő néhány évet mint érett ember.

#### Megasorny

Tisztelt GURU Team! Tisztelt Brazí! Naszóval csákkó! E levél leginkább a lap alakítóhoz szól (jó szó, nem?), de mivel elsősorban Brazí a levél telelős az őrsben, ezért külön kiemeltem a Nevét. Eme tartalmas bevezető után térünk a lényegre, amely kemény és velős lesz, de igaz. Most olvastam el az áprilisi számot, amely – mondd és írd – május 8-án jelent meg!!! Így egyszerűen NEM LEHET ÚJSÁ-GOT TERJESZTENI!!! (...)

(Uhle Dániel, Budapest)

Hogy én ezt mennyire tudtam előre! Mármost azt, hogy jó néhány ilyen témájú levél fog érkezni. A dologban az a rettenetesen kínos, hogy tökéletesen igazatok van. Egy valami van, amivel meg tudom indokolni ezeket a késéseket: az átalakulás. Mint azt észrevehettétek (gondolom legalábbis) a GURU arculata jelentősen megváltozott, ami komoly munkát igényelt. De nem csak az arculat, hanem a technika is kicserélődött, és ez is jelentős időkieésést eredményezett. Most azonban minden szép meg minden jó meg ilyesmi, és remélhetőleg gyorsabban és jobb minőségben tudunk nektek újságot csnálni. Ettől függetlenül nem ígérem meg, hogy ezentúl a GURU minden hónap 18. napján délután 13 óra 49 perckar legkésőbb mindenütt az újságárusaknál lesz, hiszen ez komoly felelősség lenne részemről. Sosem szoktam ugyanis időben leadni a levrovt.

No akkor ennyi mára a levelezésről. Lenne még bőven levél itt, sőt éppenséggel aktuális téma is akadna, csak éppen helyem nincs több, és ez a harci helyzet a közeljövőben nem is fog változni. Így is egyre nagyobb részét írom az újságnak, hiszen az oldalszám csökkent, de a levrov még mindig két oldal. Jut eszembe. Eddig arról remekül tel lehetett ismerni egy Amigát, hogy kreatív és sok mindenről el lehet vele beszélgetni a biteken kívül is, továbbá igen sok ötlete van minden téren, akár még az újsággal kapcsolatban is. Remélem ez még mindig így van, de ezt majd meglátom az elkövetkező hónapok levélterméséből. Arra alapozom azt az elképzelésemet, hogy most már inkább csak Amigás pajtlások fogják olvasni a GURU-t és tognak leveleket írni nekünk. Remélem az érdeklődés nem csökken, és lesz miből csemegeznem itt a levrovban, nem csak reklamáió, hanem érdekes és agymenéses levelekből is. Ha esetleg csalódnék, még arra is képes leszek, hogy összezugorodok egy oldalra (a másik GURU-ban meg felnőni kettőre...) Ad-dig azonban még mindig maradtam a

8razil

Ui.: Vigyázat! Szigorú vagyok, de igaz-ságtalan!



# ZENE MÁNIA

Ismét üdvözlök mindenkit, hála Istennek (meg persze Bearnak) megint két oldalt foglatok el. Akinek ez nem jó hír, az máris lapozhat...

...Aki még mindig itt van, az most megismerkedhet az Octamed legújabb verziójával.



1994 végén Teijo Kinnunen kiszabadult a kalonaszág kötelékeiből, és rögtön nekiállt tolytatni a Med 5.0-t. Idén áprilisban meg is született a 6-os sorszámot viselő verzió egy csomó újdonsággal. A programnak létezik szabadon másolható verziója (Save és On Line Help nélkül) és természetesen létezik regisztrált teljes verzió is, de ez 40 USD kifizetésével jár együtt.

A szokásostól eltérően kezdjük talán a program konfigurációs lehetőségeivel, ugyanis ha ezeket jól beállítjuk, akkor a program megtanulása is egyszerűbb lesz.

A **Settings** menü a felső csikmenüben található. Ezen belül a **mouse options** szolgál az egér három gombjának beállítására (már akinek három van). A **no operation**-ra nem csinál semmit, a **track on/off**-tal valamelyik hangcsatorna (track) oszlopára klikkelve ki-be kapcsolhatjuk azt, a **select track**-ra az egérgomb egy hangcsatorna kiválasztásával fog reagálni (például a másoláshoz), a **position cursor** esetében az a sor lesz az aktuális kurzorpozíció amelyikre klikkelünk, a **select range** esetében pedig kijelölhetünk egy területet a kottában.

Egy ajánlott beállítás:

Left=Position Cursor  
Middle=No Operation  
Right=Select Range

A következő a **Keyboard Options**. Az itt található három felső mezőben a kurzor mozgását határozhatjuk meg editáláskor.

Az **Advance Line** határozza meg a sorok közötti mozgást, a **Don't Advance** hatására egy hangjegyet beírása után nem mozog semerre, tehát nem vált sort (ez a másik két ablakban is így lesz), az **Up**-nál teltele, a **Down**-nál letele fog mozogni a kurzor, tehát az **Up** esetén visszatelé fog

juk írni a zenét, de az ajánlott beállítás a **Down**.

Az **Advance Track** a hangcsatornák közötti mozgást határozza meg. Egy hang leütése után **Next** esetén a következő, **Prev** esetén pedig az előző hangcsatornára ugrik a kurzor. A **Next** beállítás ekvivalens a **ProTracker Multi** módjával, de az ajánlott beállítás a **Don't Advance**.

Az **Advance Cursor** teletős a kurzor mozgásáért, a hangjegyek után álló öt számjegy (hangszerszám, effekt értékek) közötti mozgásért. A **Left** balra, a **Right** pedig jobbra viszi a kurzort egy szám beírása után. Az ajánlott a **Right** opció.

A **Space Value** a **Main Control** menüben beállítható **Space Gadget**-tel működik együtt, ha az utóbbi be van kapcsolva, akkor a **Space Value** határozza meg, hogy két leütött hang közé hány space kerüljön. A **Destructive Spacing** pedig ha be van kapcsolva, akkor ezek a szünetek kitörölnek minden hangot, ami a szünetbe esik, ha nem, akkor a hangok között csak időbeli szünet kerül elhelyezésre, és nem pedig valóságos.

Az **Auto-Round Cursor** bekapcsolása esetén a kurzor mozgása is teljesíti a **Spacing** értékét. Ha ezt is bekapcsoljuk, akkor az meg fog egyezni a **ProTracker Edit Skip** tunkciójával.

A **Chord Reset** a **Main Control** menü **Chord gadget**-ével működik együtt, ha az utóbbi be van kapcsolva, akkor az akkord beírása után a kurzor visszatér a kiinduló csatornapozícióba (lásd még később).

Az **Advance with Sound** bekapcsolásával elérhetjük, hogy a kurzormozgásokkor a kurzor pozíciójában levő hangok megszólaljanak.

A **Poly Play** csak akkor tejt ki hatását, ha nem **Edit** módban vagyunk, ekkor a billentyűzetünk egy politonikus zongorává válik, amin játszva egyszerre több hangot is megszólaltathatunk (**Edit** módban ezt a **Chord** helyettesíti).

A következő a **Programmable Key Window**, amivel a zeneírás tolyamatát tehetjük gyorsabbá, ugyanis itt rendelhetünk hozzá billentyűkhöz hangokat, effekteket vagy egész **Range**-eket. Tizenegy billentyűnk van a **SHIFT+0** - **SHIFT+9** és a jobb **ALT**, melyek között a felső gadget segítségével válogathatunk. Mi-

tán kiválasztottuk a megfelelő billentyűt, hozzárendelhetjük az aktuális hangot (**Note** és a kurzor a hangjegyen áll), vagy effekteket (**Note** és a kurzor az effekten áll), **range**-et (**Range** és természetesen ki is kell jelölni hozzá valamit) vagy a **clipboard** tartalmát (**Buffer**). A **Load/Save** opciók a beállítások kimentésére és újratöltésére szolgálnak.

Ezt követi a **Keyboard Shortcuts**. Itt állíthatunk be saját billentyűzetparancsokat. A bal oldali ablakban található a parancsok neveit, ha itt még semmi nincs, akkor beinzerálhatunk (**Ins. New**) vagy hozzáadhatunk (**App. New**) vagy kitörölhetünk (**Delete**) egy-egy parancsot. A **Name** mezőben adhatunk új nevet az aktuális parancsoknak.

Az **Input Area** mezőben lehet meghatározni, hogy melyik billentyűzetkombinációval fogjuk majd elérni a parancsot. A mezőben felsorolt billentyűk (**Shift**, **Alt**, **Amiga**...) mellett található **cycle** gadgetek határozzák meg a billentyű státuszát. Az **ignore** esetén a gép nem veszi figyelembe, hogy lenyomtuk-e a **Shift**-et, **Alt**-ot... vagy nem. Az **Either** esetén egy **Shift/Alt/Amiga** billentyű lenyomása szükséges (mindegy, hogy bal vagy jobb). A **Left** esetén a bal, a **Right** esetén a jobb, a **Both** esetén mindkét **Shift/Alt/Amiga** billentyű lenyomása állítható be. A **None** esetén a **Shift/Alt/Amiga** billentyűket nem szabad lenyomni, az **Only Left**, **Only Right** esetén csak!!! a bal, illetve jobb **Shift/Alt/Amiga** billentyűk lenyomása lesz a jó. A **Control/CapsLock** billentyűknél csak három választási lehetőség van, az **ignore** amikor tők mindegy, hogy lenyomtuk-e, az **On** amikor le kell nyomni és az **Off** amikor nem szabad lenyomni. Ha a kontrolláló billentyűket beállítottuk, akkor választhatunk hozzájuk normál billentyűt is. Ha a billentyű a billentyűzetben leülethető (pl.: a, b, c...), akkor azt a **Map Key** mezőbe írhatjuk, ha nem akkor annak kódját a **Raw Key** mezőbe írhatjuk be. Hogy ez a rész kissé emészthetőbb legyen, íme néhány példabeállítás:

Shift + a	Control + BalAlt + BalShift + 1
Shift	Left Only
Alt	Left Only
Amiga	Ignore
Control	Control On
CapsLock	CapsLock Ignore
Map Key a	Map Key 1

Az **Action** mező pedig annak beállítására szolgál amit az **Input** mezőben meghatározott billentyűzetkombinációnak csi-



nánia kell. Az első **Cycle** Gadget tartalmazza a parancs típusát. Ez lehet **Octamed Command**, ami egy Octamer alá írt **Arrex** program, amiből a Med-hez adnak egy párat, lehet még külső **Arrex** parancs (**Execute Arrex File**), vagy küldhetünk **Arrex** parancsot egy másik programnak (**Execute Arrex Command**), de elindíthatunk futtatható (**exe**) programot is (**Launch Program**). A **Command** szövegdobozba kell írni a beállított fájltípus parancs nevét és elérési útját, az **Arrex Part** szövegdobozba pedig az **Arrex** portot amin keresztül kommunikálni akarunk. A **Load/Save** a játékállás kimentésére/betöltésére való.

A **Screen** menüben a képernyő méretét, fajtáját, a színek számát löhetjük be a megtelelőre, a **Like WB** opcióval pedig a **WorkBench** beállításait másolhatjuk le.

A **Palette** menü a színek beállítására szolgál, több szót nem is érdemel.

A **Font** menü a Betűkészlet kiválasztását teszi lehetővé. Ennyi.

Az **Equalizers** menüben található **Bar** és **Scope** egy-egy szemgyönyörködtető ablakot nyit meg, melyek az analizált hangot mutatják meg grafikusan.

A következő a kimondhatatlan nevű **Miscellaneous** menü. Itt a **Close WB** klpipólásával a program az elindításkor lezárja a **Workbenchet**, ami kb 40Kbyte felszabadulásával jár. Az **Overwrite Requesters** bekopcsolva a file-ok felülírása előtt egy kérdést tesz fel. A **Warn If Disk Full** figyelmeztet minket, hogyha a kimentendő állomány nem fér fel az adathordozóra. Az **Use Reqtools** használja a **reqtools.library**-t a kérdezők kirakásához. A **H->B** menuval választhatjuk ki, hogy milyen néven nevezzük a C alatt fél hanggal lévő hangot, amit B-nek és H-nak is szoktak nevezni. A kimoradt két kapcsoló nem igazán működik.

Az **Aura Sampler** opciók az **Aura** típusú 16 bites hangkártyára vonatkoznak, de mivel ebből még egy darab sem jött a szerkesztőségben (sőt, valószínűleg még Magyarországon sem), ezért erre nem térek ki.

A **Windows** menü az ablakok pozíciójának rögzítésére szolgál. Rögzíthetjük az összes (**Snapshots**) vagy csak a megnyitott (**Snapshot Opened**) ablakot, és el is vehetjük ezeket a beállításokat (**Un-Snapshots...**). Az **Auto Snapshot** esetén mindezek automatikusan történnek.

Végül a **Load/Save** már ismerős lehet valahonnan!?

Most, hogy magunkhoz formáltuk a programot, térjünk rá a **Main Control** ablakra mely három fő részből áll. A **Play** (bal oldalt), az **Instrument** (jobb felül) és az **Edit** (jobb alul).

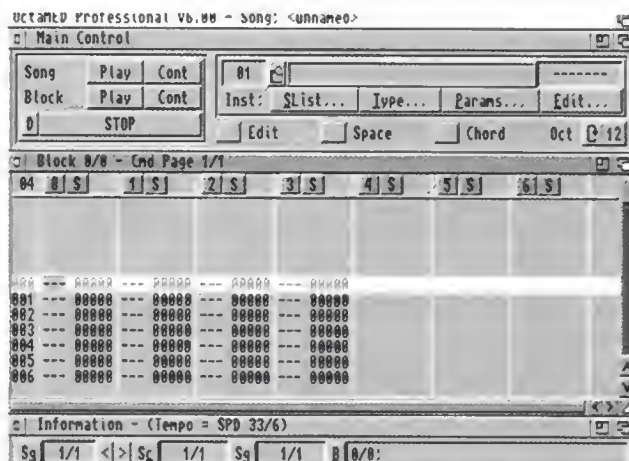
A **Play** szekció tartalmazza a zenehallgatás (lejátszás) eszközeit. Itt indíthatjuk el a zenénket (**Play**) vagy folytathatjuk (**Cont**) attól a patterntól és attól a sortól ahol megállítottuk (**Stop**). Ha az első sortól akarjuk folytatni, akkor a **Shift**-tel nyomjuk meg a **Cont**-ot. Ha a **Stop** gombot nyomjuk meg a **Shift**-tel és **Edit** módban vagyunk, akkor a program oda, ahol megállítottuk a zenét beír egy **OFFE** parancsot ami a **Stop Playing** funkcióval bír. Ezek a műveletek vonatkozhatnak az egész zenére (**Song**) vagy csak az aktuális patternre (**Block**). A **D** gomb (**Delay**) csak **Edit** módban működik, a hatására csak akkor indul el a zene, ha egy hangot a billentyűzetten megnyomunk (ez bekerül a kottába is és meg is szólal).

Az **Instrument** rész szolgál a hangszer beállítására. Bal felül látható az aktuális hangszer száma, majd mellette a hangszertöltő Gadget, utána a neve és végül a hossza.

Az **SLIST** gomb nyitja meg az **Instrument Load** ablakot. Itt lépkedhetünk a hangszer között (**Prev/Next Instrument**), vagy ráállhatunk az üres helyekre (**Prew/Next Free**). A **Flush**-sel tüntethetjük el az aktuális hangszert.

A **Type** ablakban határozhatjuk meg a hangszer típusát. Lehet **Sample (RAW, IFF 8SVX, MAUD, AIFF, WAV)**, ilyenkor a hangot az amiga digitális hardware játssza le. Itt a korlát az **IFF 8SVX** esetén az, hogy csak három oktáv a hangterjedelme. Választhatunk még **Hibrid** hangmintát, ami szinte ugyanaz mint a **Sample**, csak ezt kontrolálhatjuk hasonló módon mint a szintetikus hangokat (mindentéle görbékkel állíthatjuk a lecsengést, felfutást...). Az **ExtSample** is csak egy apróságban különbözik a normál **Sample**-től, hogy lefele két oktávval többet tud. A **Synthetic** hangminta a 64-esről és az analóg szintetizátorokról már ismerős lehet, itt hullámtormákból áll össze a hang szintetikus úton. A 16Bit formátumú

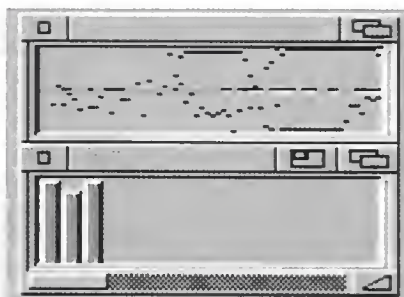
hangminta pedig az **Aura** kártya 16 bites hangminta formátuma. Az **Octave** sliderrel állíthatjuk be az oktávok számát, a **Stereo** gombbal pedig a memória rovására használhatunk sztereo hangmintát. Az **Output Device** pedig azt határozza meg, hogy a hang min szólaljon meg (**Amiga, Aura**).



Az **Instrument Parameters** ablak tartalmazza az egyéb hangminta beállításokat. Felül a hangszer nevét írhatjuk át, a sliderrel pedig hangszert válthatunk. A **1st** az első, a **Last** az utolsó, a **L.U.** az utolsó használt hangszere ugrik, a **Flush** letörli az aktuális listát. A hangszer tolyamatossá tételét (**Loop**) a **Repeat/Replen** szabályozza. A **Repeat** a **Loop** kezdetét, a **Replen** a hosszát állítja be. A **Loop On** kapcsolja be a **Loop**-ot, a **Disable** pedig a szerkesztéskor kapcsolja ki/be a **Loop**-ot. A **Fine-tune** az egy hangon belüli finom beállításra szolgál (15 lépésben), a **Tunetone** pedig a hangonkénti hangolásra ad lehetőséget. A **Hold** a hangszer kitarását, a **Decay** a lecsengését szabályozza, de nem működik a **MIDI**, a **Synthetic** és a **Hybrid** hangszereknél. A **Vol** a default hangerőt állítja, mellette decimálisan és hexában is láthatjuk az értéket. A **MIDICH** határozza meg melyik **MIDI** csatormán szólaljon meg a hangszer, a **Supress NoteOff** esetén pedig egy **NoteOff** jelet is küld a program a **MIDI** egységnek. A **Preset Slider** állítja be a **Preset Number**-t ami egyes **MIDI** egységeknél 128 lehet maximum, máshol 2800. Ha az utóbbi értékeket akarjuk beállítani, akkor be kell kapcsolnunk az **Extended Preset** gombot.

Már csak az **Edit** menü hiányzik ahhoz, hogy hangszereinket tökéletesen beállíthassuk, de ennek terjedelme oly nagy, hogy ez már a következő **GURU**-ra marad (folyt. köv.)

Petroff



rös lehet, itt hullámtormákból áll össze a hang szintetikus úton. A 16Bit formátumú



# Hírek

## CrossDOS 6 Professional

A Consultron cég CrossDOS programja már az OS2.1+-tól része az Amigo operációs rendszerének. Azonban a fejlesztők nem álltak le a programcsalád fejlesztésével. Az új változat melyet április 3-án hoztak ki, néhány további előnnyel jár a korábbi változatokhoz képest:

- az mfm.device újrírásával kétszer gyorsabb lett az MS-DOS formátumú floppy lemezek kezelése
- a choche rendszer optimalizálásával az MS-DOS formátumú hard disk író közelebbi gyorsabb lett
- volódli MS-DOS partíciók hozhatók létre Amigával is, nem kell a hard disket előzetesen PC-n megformázni.
- a PC-Tosk, AIOncé hard disk file-ok, és a Bridgeboard támogatása
- Amigás hálózatokkal kompatibilitás megteremtése

És ennyi jó hír után egy rossz is: az CrossDOS lemezen eddig található Cross-PC programmal a továbbiakban már nem találkozhatunk, a cég a jövőben nem kívánja fejleszteni.

A listaár: \$60, az up grade \$10-ba kerül (+ szállítási költség).

CONSULTRON  
8959 Ridge Rd  
Plymouth, MI 48170  
USA  
Tel./Fax: (313) 459-7271

## PageStream 3.0 modulok

Bár a mai nappal nem jelent meg a program véglegesnek ígért 3.1-es változata, a cég anyagi helyzetének javítása érdekében az előzetesen a 3.0-s változatban nem ígért, de a fejlesztők által megírt modulokat nem bocsátja ingyenesen a regisztrált felhasználóknak. E üzletpolitikai miatt 20-20 dollárba kerül a JPEG import/export filter és WordWorth document filter. Ez utóbbi használatával a teljes dokumentum beolvasható, nemcsak a szöveg egy text formátumba.

A Soft-Logik címe is megváltozott, az új címek és telefonszámok:

Cím:  
315 Consort Drive  
St. Louis, MO 63011

Postai cím:  
PO Box 3838  
Ballwin, MO 63022-3838  
USA

Telefonszámok:  
Értékesítés: 1-800-829-8608  
314-256-9595  
Technical Support: 1-800-829-5816  
(csak fizető esetben)  
314-256-9333  
Fax: 314-256-7773  
BBS: 314-256-8971  
(jelenleg két 28.800-os modem)

## Válasz a GIF szabadalmi díjra

1995. május 1-én a legnagyobb szoftverfejlesztők bejelentették, hogy jövőhogytók az új PNG grafikus formátumot. A PNG (kiejtésé ping) a Portable Network Graphics rövidítéséből származik és egyértelműen a hálózaton elérhető grafikus állományok általános formátumának szánják. Kifejtésének egyértelmű oka, hogy az elmúlt év végén a CompuServe és az Unisys, melyek a GIF formátumot olopjót képező LZW algoritmus szabadalmát birtokolják, bejelentették, hogy a továbbiakban részesedni kívánnak (szabadalmi díj formájában) a GIF formátumot támogató programok bevételeiből. Erre a korábbiakban nem tartottak igényt, és emiatt is széles körben elterjedt a GIF formátum.

Az PNG formátum a következő jellemzőkkel bír:

- megtörtött a GIF formátum erejét az egyszerűség és hordozhatóság terén
- a használt tömörítési eljárás mentes minden szabadalmi problémától
- true color és alpha csatorna támogatás
- támogatás a GIF fájlok konverziójára
- a fájlok ötlogosan kisebbek a GIF formátumnál
- új, a GIF-nél olcsóbbított ún. scone line interpolating megjelenítési eljárásról látványosabb megjelenítési mód
- teljes fájl integritás ellenőrzés és átviteli hibák gyors detektálása
- szabadalmi díj mentes implementációk

További információk a PNG formátumról az Internet comp.graphics newsgroup-jában vagy a CompuServe Graphics Support Forum-on (GO GRAPHSUP) érhetők el. Fájlok az ftp.uu.net ftp-server /graphics/png könyvtárban kereshetők.

## CD-Write

Először áprilisi trétónok tűnt (áprilisban jelent meg az első hirdetés), de aztán kiderült, hogy egy érdekes ötlet megvalósításáról van szó.

Ha valaki CD-n archiváló programjait és adatokat, gyakran mérgetölhet, hogy pont rögtön az után jön meg az up grade, hogy telítto (telítotó) a CD-t, vagy kiderül, hogy egy hibás konfigurációs fájl miatt nem működik valamelyik program. A CD-Write megoldást kínál ezekben a helyzetekben, mert lótszólog írhatóvá teszi a CD-t. Lótszólog, mert tényleges írás nem történik a CD-re, a változtatásokat a program a hard disken tárolja. Ily módon akár törölhetünk is a CD-ről.

A program ára kb. 100 DM.

Stefan Ossowski Schotztruhe  
Gesellschaft für Software mbH  
Veronikstr. 33  
45131 Essen  
Germany  
Tel.: +49 201 788778  
Fax: +49 201 798447

## Amiga OS Project

E név egy az Interneten keresztül koordinált széleskörű szoftverfejlesztést takar, mely a következő tulajdonságokkal rendelkező operációs rendszer kidolgozását tűzte ki célul:

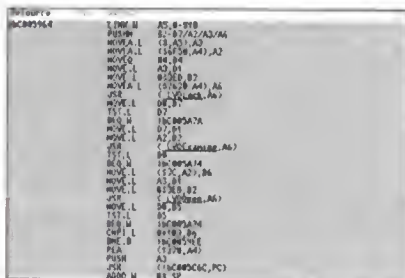
- binárisan kompatibilis kiony a jelenlegi operációs rendszernek, azaz minden "rendesen" megírt programnak működnie kell.
- törvédelem kiokoltása, ahol lehetséges. Ennek kikopcsolhatónak kell lennie, mert a létező operációs rendszer alatt nem lehetséges teljes védelem, csak az újonnan írt programok tehetnek meg mindenben a követelményeknek.
- virtuális memória kezelés az operációs rendszer által. A régi programok esetén továbbra is szükség lesz valamelyik segédprogram használatára (pl. VMM).
- erőforrás követés. Szintén csak az új programok számára lesz elérhető. A régi programok esetén még a továbbiakban kell kiokoltani a követendő módszert.
- több felhasználó támogatása, mely nagyobb biztonságot fog nyújtani mint a jelenleg elérhető MultiUser-FileSystem. Természetesen ezt a lehetőséget is kikopcsolhatónak szánják.



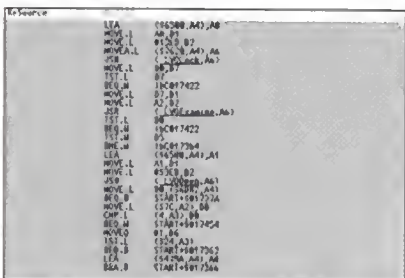
# A Rendszerbarát

Az előző részben ígéretet tettünk, hogy folytatjuk a nem teljesen jól működő programok javításával foglalkozó írásunkot, most következzen egy újabb program (viszonylag rövidebb) javítása.

E program ezúttal a Cenral Coast Software Quarterback 6.0 backup software-je lesz. A hibajelenség maga is nagyon érdekes, a felhasználók többségének sohasem jelentkezik. Akiknek viszont igen, azoknak kissé megkeseríti az életét. Maga a jelenség a következő: MultiUser FileSystemet használva az elmentett beállítások nem tölthetők vissza, mindez annak ellenére, hogy a kimentett adatok helyek (erről máshonnan származó QB Default file-lal tett próbával is meggyőződhetünk). Ha megnézzük valamilyen, a fileműveletek nyamkövetésére szolgáló programmal (pl. DosTrace), hogy mi történik, látható: az egyik esetben unknown



nak minősülő lock-at próbál megszerezni a file-an. A normális filesystemet használva ez nem okoz gondot, azonban MultiUser FileSystem esetén a rendszer nem engedélyezi a file-hoz történő hozzáférést. Tehát a megoldás is egyszerű lesz, meg kell keresni, hogy hol van a rossz lock kód a programban és kijavítani. A DosTrace-szel kapott listán szerepel, hogy 1005 (hex. 3ed) kódú lock-ot próbál a program megszerezni. Ezt kell -2 kódú, ún. SHARED, vagy olvasási lockra kicserélni. Egyébként a lock-akra vonatkozó definíciók a dos/dos.h include file-ban található meg (de az egyszerűség miatt most ide is átemelem).



```
#define SHARED_LOCK -2
/* A file mások által olvasható */
#define ACCESS_READ -2
/* az előzővel azonos */
```

```
#define EXCLUSIVE_LOCK -1
/* Más hozzáférése nem megengedett */
#define ACCESS_WRITE -1
/* az előzővel azonos */
```

Az include file-ot vizsgálva érdekes tetteledést is tehetünk, a 1005 értékű kód is megtalálhatjuk, igaz egy másik függvény paraméterei között, vagyis egyszerűen rossz szimbolikus nevet használt a programozó.

```
/* az Open() függvény Mode paramétere */
#define MODE_OLDFILE 1005
/* Létező file megnyitása read write módban, a file elejére pozícionálva. */
#define MODE_NEWFILE 1006
/* A frissen létrehozott file megnyitása a régi file torlészével: read write módban, exclusive lock-kal. */
#define MODE_READWRITE 1004
/* A régi file megnyitása shared lock-kal, létrehozva a file-t, ha nem létezik. */
```

Ennyi elméleti fejtegetés után, a ténylegesen szükséges változtatások:

Quarterback (hossz: 222552 byte)

\$VER: Quarterback 6.0

cím	hex.	eredeti	módosított
22946	59a2	00	ff
22947	59a3	00	ff
22948	59a4	03	ff
22949	59a5	ed	fe
95026	17332	00	ff
95027	17333	00	ff
95028	17334	03	ff
95029	17335	ed	fe

Mint látható két helyen fordult elő ugyanaz a jellegű (hibásnak bizonyuló) kód, így a legegyszerűbb, hogy mindkét helyen egyből kijavítjuk. Most a témához kapcsolódva ismertetünk néhány, a dos.library-hoz tartozó függvényt, melyeket a következő számban fogunk felhasználni, amikor írunk egy olyan programot, mely a VBS visszatöltéskor generált report-file-ját feldolgozva visszaállítja a visszatöltött file-ok dátumát és protection-bitjeit. (Esetleg meg lehet próbálkozni hasonló funkciót ellátó ARExx script írásával is, mely az AmigaDOS setdate és protect parancsait hívja a megfelelő paraméterekkel.) A dátum beállítása a SetFileDate() függvénnyel történhet, legalábbis V36-től. A függvénnyel file és könyvtár dátuma is állítható.

```
success = SetFileDate(name, date);
D0 D1 D2
```

BOOL SetFileDate(STRPTR, struct DateTime \*)

OFS (Old File System) és FFS (Fast File System) esetében a root könyvtárdátuma nem állítható. (Más file systemek esetleg nem támogatják minden file és könyvtár esetén a dátum állítását.) A függvény két

paramétere: name – az object neve, date – az új dátum. Ez utóbbi egy struct DateTime-re mutató pointer. Eredményül a szakasas jellegű értékeket kapjuk.

Mivel a report file-ban a list paranccsal megegyező formátumban kerülnek kiírásra a file-hoz tartozó adatok, először vissza kell konvertálni az OS által használt belső formátumra. E belső lényege, hogy az 1978 január 1-e óta eltelt napok számával tartja nyilván a dátumot. Az adott napon belül részben az eltelt másodpercek számát, részben az utolsó percen belül eltelt tick-eket számolja. Ez utóbbiból egyébként 50 van egy másodpercben.

```
struct DateTime
{
    LONG ds_Days;
    /* A napok száma 1978. január 1-e óta */
    LONG ds_Minute;
    /* A percek száma ójféli óta */
    LONG ds_Tick;
    /* Az utolsó perc tick-jeinek száma */
}; /* DateTime */
```

Mivel a rendszer a programozók számára nem túl kényelmes a rendszer (V36) beépített támogatást nyújt a belső és az emberek által használt formátum közötti konverziára. Két konvertáló függvény létezik, az StrToDate() a belső formátumra konvertál, míg a DateToStr() a visszirányú konverziára szolgál. (A dologot lehetne bonyolítani, hogy a locale.library függvényeivel dolgozzuk fel az adatokat, de nincs értelme, mert a VBS nem támogatja a locale funkciókat, így a report file formátuma nem változik.)

```
success = StrToDate(dateTime);
D0 D1
```

BOOL StrToDate(struct DateTime \*)

A bemenő paramétere a függvénynek (és amelyen keresztül az eredményt is megkapjuk) a DateTime struktúrára mutató pointer. Ezt a struktúrát egyébként csak az említett két konverziás függvény használja. Definíciója a dos/datetime.h-ban található:

```
struct DateTime
{
    struct DateTime dat_Stamp;
    /* DOS DateTime */
    UBYTE dat_Format;
    /* dat_StrDate-re vonatkoznak */
    UBYTE dat_Flags;
    /* definíciókat később ismertetjük */
    UBYTE *dat_StrDay;
    /* a hét napjának neve */
    UBYTE *dat_StrDate;
    /* a dátum string */
    UBYTE *dat_StrTime;
    /* az idő string */
};
```

A folytatás legközelebb...

(JOCO)



# AMOS THE CREATOR

Ha jól emlékszem, valaha szótunk már a Professional editorának accessory futtatási lehetőségéről. Az viszont biztos, hogy ez idáig nem volt a részletekről.

Az accessory-k olyan Amos programok, melyek az editor bezárása nélkül az editor menüből indíthatók. Ezek a programok az editor képernyőjén képesek screen-eket nyitni, és az editor teljes vezérlését automatikusan el tudják végezni. A vezérlésen kívül adatokat is átvethetnek az editorból, beleértve a szerkesztés alatt álló listákat is.

Az accessory-k tulajdonképpen a programkészítést segítő eszközök lehetnek, és komplex struktúrált programok készítésénél bizony szinte nélkülözhetetlenek is ezek, a komoly programozói környezetekben már rég megszokott 'szerszámok'. Hogy könnyebben belásd szerepét, gondoldj egy olyan eszközre, ami egy folyamatábrát készít a programról automatikusan, vagy egy betöltött palettából elkészíti azt a program-sort, ami áthúzza a jelenlegi palettára (Fade) és ezt a sort beilleszti a listába. A dokumentációban még egy kalandjáték szerkesztő ötletét is telve-tik.

A következőkben bemutatunk egy példát az accessory írására. Egy olyan példát, ami végignézi az éppen szerkesztés alatt álló programot, összegyűjti róla néhány adatot, majd ezt commentezve beírja a program elejére.

Minden accessory első sorában kell álljon a Set Accessory utasítás. Ezután amennyiben az editor run accessory funkciójával indítjuk, a megnyitott képernyők az editor telett jelennek meg. Használhatjuk az editor resource bankját is anélkül, hogy be kellene tölteni, így az Interface segítségével az editorhoz jól illeszkedő programokat készíthetünk. Ilyenek a file selector és a compiler is.

Az editor vezetéséhez két parancs áll rendelkezésünkre:

Ask Editor <funkció> [PAR][PAR\$]  
Call Editor <funkció> [PAR][PAR\$]

Mindkét utasítás formája azonos, de mindkettő különböző funkciókat tud végrehajtani. Az Ask Editor adatokat vesz át az editorból és ezeket a Param, illetve a Param\$ rendszerváltozóba tölti. A Call Editor az editor vezérlését szolgáló funkciókat hajtja végre, szintén visszatérhet paraméterrel is.

Nemely funkciónak adatokra is szükségük van, ezeket az opcionális PAR és PAR\$ helyén adhatjuk meg. A funkciókat kódjukkal is megadhatjuk, de mivel az equate bankban minden funkció szerepel, az Equi függvényvel nevükkel celszerű hivatkozni rá.

## Ask funkciók

### AEAsk\_ProgramName

A program nevét kapjuk meg a Param\$-ba.

### AEAsk\_NumberOfLines

A program sorainak számát kapjuk meg a Param-ba. Csak a megjelenített sorok. A lezárt procedure sorai nem számítanak bele.

### AEAsk\_CurrentLine

Param\$-ba megkapjuk a kurzor alatti teljes sort.

## Call funkciók

### AEEd\_TopOfText

A kurzort a lista legelső sorára állítja.

### AEEd\_UnfoldAll

Valamennyi eljárást kibontja.

### AEEd\_Up

### AEEd\_Down

Fel ill. le lépteti egy sorral a kurzort.

### AEEd\_InsertLine

Beszúr a kurzor fölé egy új üres sort.

### AEEd\_ChangeLine

A kurzor sorát kicseréli a megadott stringre.

PAR\$ = az új sor tartalma.

Most pedig lássuk a listát.

Az elején a Prg Under csak akkor lesz 1, ha a programot az editorból accessoryként indítottuk. A kurzort a legelső sorba állítjuk, kinyitjuk valamennyi eljárást. Egy ciklust indítunk végig a sorokon, és soronként keressük a Procedure címkét. Ha találunk egyet, akkor a sor Procedure után álló részt kiírjuk. A Global utasításokat visszatérle lépkedve keressük, majd a vesszőkkel elválasztott változóneveket listázzuk ki. Valamennyi kírás egy file-ba kerül, ahonnan végül a programlista elejére az AEEd\_ChangeLine funkcióval soronként beszúrjuk.

Set Accessory

Resource Screen Open 0,640,80,0  
Open Out 1,"ram:prg.scan"

If Prg Under<1  
Centre "Csak accessoryként működik! <nyomj egy billentyűt>"  
Wait Key  
Screen Close 0  
End  
End If

Centre "A vizsgálat folyamatban!"

Call Editor Equi("AEEd\_TopOfText")  
Call Editor Equi("AEEd\_UnfoldAll")  
Ask Editor  
Equi("AEAsk\_ProgramName")  
Print #1,"A vizsgált program :"  
Param\$  
Ask Editor  
Equi("AEAsk\_NumberOfLines")  
NLINE=Param\$  
Print #1,"A program "NLINE:" sorából áll."  
Print #1,  
Print #1,"Az eljárások:"

For I 1 To NLINE

Ask Editor  
Equi("AEAsk\_CurrentLine")  
LINE\$=Param\$  
Call Editor Equi("AEEd\_Down")

If Left\$(Upper\$(LINE\$),  
9)="PROCEDURE"  
Print #1, Right\$(LINE\$,  
Len(LINE\$)-9)

End If

Next

Print #1,  
Print #1,"Globális változók:"

For I=0 To NLINE

Ask Editor  
Equi("AEAsk\_CurrentLine")  
LINE\$=Param\$  
Call Editor Equi("AEEd\_Up")

A=Instr(Upper\$(LINE\$),"GLOBAL")  
If A

LINE\$=Right\$(LINE\$,Len(LINE\$)-A-8)  
Do  
A=Instr(LINE\$,"")  
Exit If A=0  
Print #1,Left\$(LINE\$,A-1)

LINE\$=Right\$(LINE\$,Len(LINE\$)-A)  
Loop  
Print #1,LINES  
End If

Next

Close 1

Open In 1,"ram:prg.scan"

While Not EndOfFile  
Line Input #1,AS  
Call Editor Equi("AEEd\_InsertLine")  
Call Editor  
Equi("AEEd\_ChangeLine",I,"",AS)  
Call Editor Equi("AEEd\_Down")  
wend  
Close 1  
Screen Close 0  
End

A funkciók részletes leírása megtalálható a AmosProAccessory1: Equates/EditorCommands.doc file-ban. Kérdéseiteket, véleményeiteket, kívánságaitokat a tenli és mas Amos témában továbbra is várjuk.

Lázi & Angler



# apróHIRDETÉS

## Hirdess!

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (részben postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek.  
1399 Budapest, Pf. 701/765

### IMAGINE KÖNYV MAGYARUL!

Megjelent a várva-várt magyar nyelvű Imagine könyv az Amigás és PC-s Imagine rajongóknak és azoknak, meg szeretnének ismerkedni a programmal. A 242 oldalas, gazdagon illusztrált kötet – részben színes oldalakon – megrendelhető a Kiadónál.  
A könyv teljesítménye ára: 768,- Ft

Kapható még:  
Amiga felhasználók kézikönyve  
Ára: 392 Ft

Érdeklődni lehet:  
Arany Sándor  
Tiszatoldvár Össző, Fő u. 64  
Tel.: (06-56)-450-191/307 mell.

Amiga 500 különkiadású, A500 + A590 hard disk (20 MB + 1 MB FAST RAM).

A500-hoz 14 MHz-es turbo kártya, A4000-30 és A4000-40-es processorkártya eladó. Ár: 20.000, 33.000, 10.000 Ft. • Tel.: (99) 332-623

GVP PhonePack fax, üzenetrögzítő, mail-box kártya Amiga 2000 / 3000 / 4000-hez áron alul eladó (esetleg csere is lehetséges). • Tel.: 185-75-75

Tartozékokkal együtt eladó egy megkevert, kiváló egészségnek örvendő Amiga 500+ - Sürgős, alcsó, megéri! Sárosy Bálint  
Budapest XI., Somlói út 30/a.  
Tel.: 186-14-31

A1200 programcsere. Listát kérek - küldök.  
Póczik András  
1098 Budapest, Napfény u. 21.

C1085 stereo monitor eladó.  
Csöndes Áron  
Tel.: 215-78-05

Eladó eredeti Amiga 3.5"-es külső drive 7.500 Ft-ért, hangulig 2900Ft-ért.  
Riczkó Ferenc  
Tel.: (32) 316-734, 14 óra után.

Eladó GVP turbókártya, 1230/II, 40 MHz 68030, 40 MHz 882, 8 MB RAM + ára.  
Ára: 72.000 Ft + ÁFA.  
Molnár Sándor, Tel.: 294-55-14

Eladó AMIGA1200-as belső HD-s floppyval, joystickkal, egérrel, egérpaddal, 40 lemezzel, újságokkal. Ár: 50.000 Ft.  
Garay Róbert  
2870 Kisbér, Rákóczi u. 10.  
Tel.: 06 (34) 354-312

KERESEM azt a hozzám hasonló különös lányt, aki rajong a PC-ért és a DOOM-szerű játékokért.  
Cím: Kormendi Edit  
5000 Szolnok, Dráva u. 27.  
Tel.: (56) 344-529

AMIGA 1200-as számítógép 120 lemeznivel programmal + tartozékokkal eladó.  
Ár: 46.000Ft.  
Vörös Tibor  
Tel.: 06 (92) 320-782

Egy NINTENDO-1 2000 beépített programmal + 3 kazettával Amigához kapcsolható színes monitorra cserélnék.  
Tel.: 06 (60) 368-260

A600 (1 MB, V1.3-2.05) + tartozékok, kb. 500 lemez programokkal (esetleg programcsere) eladó. Érdeklődni válasszborítékkal levélben:  
Gazda Zoltán  
7400 kaposvár, Kunffy u. 27.

Eladó egy CONNER 120MB-os winchester, PC-hez, Amigához.

Ar: 20.000 Ft. Érdeklődni levélben:  
Buza Sándor  
7020 Dunatoldvár, Alsóburgondia 13.

Eladó egy AMIGA 1000-es 2,5 MB RAM-mal, HD csatlakozóval, külső meghajtóval, 2 joystickkal, 350 db lemezzel, monitorral, irodalommal 33.000 Ft-ért.  
Tel.: 185-83-36, este.

Eladó egy A1200, 180 db markás lemez, 4 joystick, eredeti játékok: UFO AGA, Grand Prix, Gunship 2000 stb.  
75.000 Ft, 1084S monitor 25.000 Ft, STAR LC20 9 fűs nyomtató 17.000 Ft, 3.5"-os külső drive 6.000 Ft.  
Tel.: (87) 342-333

AT típusú számítógép eladó alkatrészenként is. Esetleg kisebb értékű számítógépet beszámítok.  
Tel.: 113-21-20

### Budatétényi Amiga Klub

Minden szombaton 9:30-tól 15:00-ig

Budatétényi Művelődési Központ,  
Budapest XXII., Nagytétényi út. 35.

"Világ Amigásai Egyesületek!"

Inf.: Ilyés Emő • Tel.: 226-97-63

Bélyeg  
helye

GURU  
BUDAPEST  
Pf. 701/765  
1399

Feladó:

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Bélyeg  
helye

GURU  
BUDAPEST  
Pf. 701/765  
1399

Feladó:

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



# SONY MUSIC JÁTÉK

GURU 95/4

A megfejtés: You

A nyertesek:

Zalai Gábor, Siófok  
Novák István, Budapest  
Nyíró Zoltán, Budapest  
Garai István, Vecsés  
Kovács Péter, Budapest  
Kiss Zoltán, Budapest  
Farkas Imre, Debrecen  
Illés Béla, Üllő  
Cseresznyés Ádám, Budapest  
Molnár Csilla, Solymár

Gratulálunk a nyerteseknek, a  
nyereményeket a Sony postán küldi el.

## Megrendelőlap

☐ GURU 1993/9-10  
☐ PC GURU 93/1  
☐ PC GURU 93/2  
☐ PC GURU 94/1  
☐ PC GURU 94/2  
☐ PC GURU 94/3  
☐ PC GURU 94/4  
☐ PC GURU 94/5  
☐ PC GURU 94/6  
☐ GURU 94/8  
☐ GURU 94/11  
☐ GURU 94/12

☐ GURU 1992/1  
☐ GURU 1992/2  
☐ GURU 1992/3  
☐ GURU 1992/4  
☐ GURU 1992/5  
☐ GURU 1993/1  
☐ GURU 1993/2

☐ GURU 1995/1  
☐ GURU 1995/2  
☐ GURU 1995/3  
☐ GURU 1995/4  
☐ PC GURU 1995/5-6  
☐ PC GURU 1995/3  
☐ PC GURU 1995/4  
☐ PC GURU 1995/7

☐ GURU 1993/3  
☐ GURU 1993/4  
☐ GURU 1993/5  
☐ GURU 1993/6  
☐ GURU 1993/7  
☐ GURU 1993/8  
☐ GURU 1993/11  
☐ GURU 1994/1  
☐ GURU 1994/2  
☐ GURU 1994/3  
☐ GURU 1994/4  
☐ GURU 1994/5  
☐ GURU 1994/6  
☐ GURU 1994/7  
☐ Joypad 94/1  
☐ Joypad 94/2  
☐ Joypad 94/5  
☐ Joypad 95/1

....db \* 198 Ft =

..... Ft

....db \* 278 Ft =

..... Ft

....db \* 248 Ft =

..... Ft

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat  
utánvételel küldjék el a részemre:  
☐ Kérem, hogy az alábbi számokról  
küldjenek befizetési csekket:

Összesen:

..... Ft

....db \* 179 Ft =

..... Ft

Árunk a postaköltséget nem tartalmazza!  
Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

☐ 1 éves GURU előfizetés (2480 Ft)  
☐ 1/2 éves GURU előfizetés (1240 Ft)

☐ 1 éves CD GURU előfizetés (3500 Ft)

☐ 1 éves PC GURU előfizetés (2480 Ft)  
☐ 1/2 éves PC GURU előfizetés (1240 Ft)

☐ 1 éves JOYPAD előfizetés (676 Ft)  
☐ 1/2 éves JOYPAD előfizetés (338 Ft)

## Jelentkezési lap

Szeretnék veletek táborozni Nagyvásáryán 1995. augusztus 20-27-ig.

Nevem: .....

Címem: .....

Életkorom: .....

A részvétel díja: 8990 Ft (napi háromszori étkezéssel)  
5200 Ft (étkezés nélkül)

☐ Kérek étkezést a tábor alatt  
☐ Nem kérek étkezést a tábor alatt

A befizetési csekket a jelentkezési lap kézhezvétele  
után postázzuk. Jelentkezési határidő: 1995 július 15.

Igeeeni  
Júliusban itt a

SD GURU 95/4

Én is szeretném megrendelni a következő módon:

☐ Befizetési csekket kérek.  
☐ Utánvételel rendelem meg.

Utánvételes megrendelés esetén a 990 Ft-os vételiár mellé a postaköltséget felszámítjuk!  
Utánnyomás esetén megrendelném a következő számokat utánvételel:

☐ CD GURU 95/1-es számot kérem  
☐ CD GURU 95/2-es számot kérem  
☐ CD GURU 95/3-es számot kérem



# DDP ZONA

## AmiGlobe V0.993

### Elektronikus világtérkép

Az Amiglobe segítségével mindenki bebarangolhatja a Földet (legalábbis a térképen). Megválasztható a térkép részletessége (talyók, tavak, ország- és városnevek feltüntetése), a térkép felülete (pl. Mercator). A kiválasztott országokról városokról a földrajzi koordinátákon kívül további információk is kaphatók: az adott ország jelenlegi gazdasági helyzete, vagy az adott város lélekszáma. De megtekinthetők más adatok is, közelítő valutaárfolyamok, az ország zászlója.

Közép-Európa még a karábbi karszakat idézi, azonban Németország már egyesült. Ez némileg furcsa, hiszen a változat júniusban jelent meg.



A program használatához OS3.0+ (AGA chip-sel nem szükséges), 2 MB RAM, harddisk (2.5 MB) és MUI szükséges. A program két változatban kerül terjesztésre, az FPU-1 igénylő változat gyorsabb (ha van kapocszár), de gyakrabban száll el, de a jelenlegi kapocszár nem igénylő változat sem használható hosszabb időn át. A program Gitware, a szerzők \$15 elküldésével éreznék munkájukat megbecsülve.

## AlgoMusic 1.3

### Gépzene...

Ha valaki megunt a modul könyvtára tartalmát (mert nem több ezer modulból áll és már régóta hallgatja), és nem tud vagy nem akar saját maga új modulokat írni, annak érdekes megoldási lehetőséget kínál zeneigénye kielégítésére az AlgoMusic.

Az AlgoMusic véletlenszerűen állít elő zenéket. Ez azonban nem azt jelenti, hogy a hangok véletlenszerűen (valami-

lyen eloszlás szerint szólnak), hanem azt, hogy letárolt motívumokból, hangmintákból építkezik a zene összeállításakor. A programnak főbb mint 4 milliárd kezdőérték adható meg, melyekből elférő zenét állít elő (nem ellenőrzött adat), ha nem adunk meg kezdőértéket, vagy nullát adunk, akkor a program maga választ egyet. A választott kezdőértéket kiírja, hogy a későbbiekben lehetőség legyen újra meghallgatni az esetleg tetsző dallamot. És ami még érdekes, minden dallamnak címet is ad (melynek azonban sokszor semmi értelme sincs).

A program treeware, a futtatásához OS2.0 és 1 MB RAM szükséges.

## JIV 1.22

### Újabb képmegjelenítő

A különféle képtarmatú képek megjelenítésére szolgáló programok biztos bázisát képezik a utility-kef tartalmazó könyvtáraknak. Egy új program megjelenésekor mindig meg lehet vizsgálni, hogy mennyivel tud többet (több képtarmatút támogat, gyorsabb stb.), mint az eddig használt hasonló programok.

A JIV-nek is van néhány olyan tulajdonsága, melyet nem ismernek a karáiban megjelent programok, vagy nem ugyanabban a programban van megvalósítva, pl. dihterézis, slideshow működési mód, grafikus kártyák támogatása (Cybergraphics, Picasso-II/Village). Támogatja a GIF, a BMP, a PNM, a PCX és a JPEG formátumokat, az Amigán elengedhetetlennek számító IFF/ILBM-en kívül.

A program Shareware, minimális regisztrációs díja 10 DM. A program használatához OS2.04+ szükséges, nagyobb képek esetén 4 MB RAM sem árt.

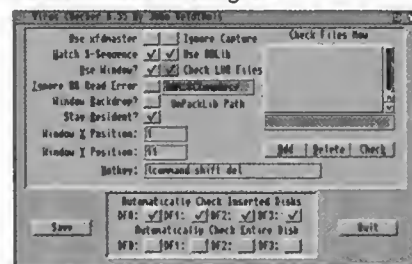
## Virus Checker 6.55

### Egészséges gépek...

A vírusok okozta károk ellen egyetlen ellenszer lehetséges, a megelőzés. A megelőzés egyik formája, hogy az ismeretlen eredetű lemezeket és programokat átható vizsgálatnak kell alávetni.

A Virus Checker segítségével hatékony küzdelem folytatható a vírusos programok ellen. A siker érdekében több adatbázist használ – a saját brainfile-on kívül – a bootblock library-t is. Mivel a programokat tárolni is lehet, támogat-

ja a különféle fámörítési eljárásokat is: unpack.library, xfdmaster.library. A regisztrált változattal a Lha file-ak megvizsgálhatók anélkül, hogy előzetesen szét kellene azakat csomagolni.



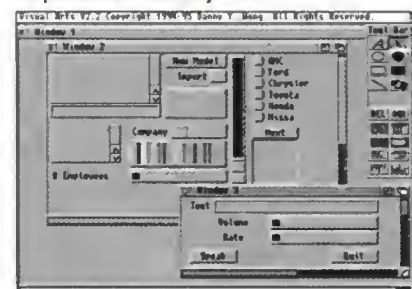
A program Shareware, regisztrációs díja \$20. A Virus Checker azon kevés felhasználói program közé tartozik, mely működik 1.3-as rendszer alatt is.

## Visual Arts 2.2

### Egy újabb GUI tervező

Kényelmes felhasználó és kreatív programozó vagyok – írja a dokumentációban a program szerzője. Amikor nem talált egyszerűen használható felülettervező programot, mely megfelelt volna az igényeknek, írt egy újabbat, mely felhasználóbarát és objektumorientált lett.

A rengeteg lehetőség közül csak néhány: objektumok egymáshoz igazítása, tant-érzékeny terület kialakíthatósága, AGA módok támogatása stb. A program lehetőségeit az AmigaGuide formátumú dokumentáció részletesen ismerteti, 30 magyarázó ábrán ismertetve az egyes requesterek funkcióit.



A program Shareware, regisztrációs díja \$25. A shareware változattal nem lehetséges a tervezett terület elmentése, csak a kódgenerálás (a mellékelt demak azonban betölthetők). A programmal OS2.x és 3.x-t igénylő SAS/C forráskódok generálhatók. E kódok a mellékelt linker library rutinjaira hivatkoznak.

(JOCO)



# PROGRAMOZÁSTECHNIKA

Üdvözlök mindenkit, ismét itt a programozástechnika! Kezdem egy rossz hírrel: a CheckHeader eljárás hibásan jelent meg, az OutFile-ra vonatkozó Assign utáni file-műveletek természetesen az OutFile-ra vonatkoznak.

A másik rossz hír az az, hogy most nem nagyon fogsz kommentet találni és a kód szebb részeit is kihúztam, hogy egyrészt betérjen ebbe a számba, másrészt valami AMIGA-n is használható intal is mellé rakjak. Bár ennek nem sok értelmét látom, ugyanis AMIGA-t nem azért vesz az ember, hogy programozzan, és pénzt sem sokat lehet AMIGA programokkal keresni. Ugye nem kell mondanom, hogy miért. Na igen, itt út vissza a csúnya ka-lózkodás, de azt hiszem még mindig többet spórolsz vele, mint amennyit vesztesz. Ha viszont érdekel a programozás de nem akarsz PC-t venni, mert a szomszédnál látod, hogy a PC olyan mint az autó, hogy 1 év alatt még 2\* rákattól az árát, akkor írd a GURU-nak a rovat folytatásáért.

Na elég a panaszkodásból, lássuk az áramhíreket. Mivel JOCO már megígérte azt, hogy ezt most betelejezem. Persze ez elég könnyelmű dolog volt tőle. A programot össze kellett húznom méghozzá kétszer is, egyszer azért, hogy betérjen, másrészt meg mert a két eljárás összehúzza meghűült.

Egyszer már le is adtam a cikket, amikor az egyik összehúzáskor keletkezett BUG-at tettedeztem, ami időnként súlyos hibákat tudott okozni. Nagy szerencse, hogy hibás disken vittem, így a mostani változat nem csak korrekcióként jelenhet meg, hanem eredetileg. Sajnos az újabb és rövidebb eljárás kimondatlan buta, de rövid. A butaság itt azt jelenti, hogy egy blokkon belül csak egy hibát engedélyez, míg ennek a többszöröse lenne a jogos. Méghozzá pont annyi mint az egy blokkban található javítóadatok számának a tele, tehát itt 16. Elvben még 32 is megoldható lenne. Ugyanis 32 ismeretlenre 32 egyenletet tudnánk felírni. A 16 az egy technikai egyszerűsítés miatt jött be. Aki nem hiszi, az kérdezzen meg egy információelméleti tudással rendelkező matematikust. Itt szeretném figyelmeztetni az olvasót, hogy a matektanár és a matematikus között van némi különbség. Pl. az, hogy a matematikus 10\* jobban ért a matekhoz, ugyanis a pedagógia helyett is matematikát tanult. A mezei matektanár pedig nem biztos, hogy rendelkezik ilyen ismeretekkel.

```
Procedure ReadBlock
(F:File;Var TargRec:TFileData);
```

```
Type ReadRec=Array
[1..RecSize,1..RecSize] of byte;
```

```
Var CReadRec=ReadRec;
C,D:Integer;
```

```
Begin
BlockRead(F,CReadRec,
SizeOf(ReadRec));
For C:=1 To RecSize Do For
D:=1 To RecSize Do
TargRec[C,D]:=CReadRec[C,D];
End;
```

```
Procedure EncodeBlock(CC:TFileData);
```

```
Var C,D,E:Byte;

Begin
For C:=1 To RecSize Do Begin
E:=0;
For D:=1 To RecSize Do
E:=E Xor CC[C,D];
CC[C,RecSize+1]:=E;
End;
For C:=1 To RecSize Do Begin
E:=0;
For D:=1 To RecSize Do
E:=E Xor CC[D,C];
CC[RecSize+1,C]:=E;
End;
End;
```

```
Procedure WriteBlock
(F1:File;CC:TFileData);

Begin
BlockWrite(F1,CC,
SizeOf(TFileData));
End;
```

```
Begin
InitFiles(F,F1);
While Not Eof(F) Do Begin
ReadBlock(F,CurCoding);
EncodeBlock(CurCoding);
WriteBlock(F1,CurCoding);
End;
End;
```

```
Procedure DecodeFile
(Var F,F1:File);
```

```
Procedure ReadBlock
(F:File;Var TargRec:TFileData);

Begin
BlockRead(F,TargRec,
SizeOf(TFileData));
End;
```

```
Procedure DecodeBlock(CC:TFileData);
```

```
Var C,D1,D2,E,F:Byte;

Procedure Repair(C,D:Byte);

Var D2,Q:Byte;
```

```
Begin
CC[C,D]:=CC[C,RecSize+1];
Q:=0;
For D2:=1 To RecSize Do
Q:=Q Xor CC[C,D2];
End;
CC[C,D]:=E;
End;
```

```
Begin
F:=0;
For C:=1 To RecSize Do Begin
E:=0;
For D:=1 To RecSize Do
E:=E Xor CC[C,D];
G:=0;
If CC[C,RecSize+1]<>E Then
Begin
```

```
For C1:=1 To RecSize Do Begin
E:=0;
For D1:=1 To RecSize Do
E:=E Xor CC[D1,C1];
If (CC[RecSize+1,C]=E)
And (G=0);
Then Begin
Repair(C,C1);
Inc(F);
G:=1;
End;
End;
End;
If F=1 Then Writeln('Block Repaired');
If F>1 Then Writeln('Block Damaged');
End;
```

```
Procedure WriteBlock
(F1:File;CC:TFileData);
```

```
Type WriteRec=Array
[1..RecSize,1..RecSize] of byte;
```

```
Var CWriteRec=WriteRec;
C,D:Integer;
```

```
Begin
For C:=1 To RecSize Do For
D:=1 To RecSize Do
CWriteRec[C,D]:=CC[C,D];
BlockWrite(F,CWriteRec,
SizeOf(WriteRec));
End;
```

```
Begin
CheckHeader(F);
While Not Eof(F) Do Begin
ReadBlock(F,CurCoding);
EncodeBlock(CurCoding);
WriteBlock(OutFile,CurCoding);
End;
End;
```

```
{
FÖPROGRAM
```

```
}
```

```
Begin
Start;
CheckParameters;
End.
```

A főprogramnak kb. ilyen hosszúságúnak kellene lennie elvben szinte mindenhol.

Bár igazából a 4 eljáráshivással való kezdés a fákéletes. Hoppá ezzel el is érkeztünk a mostani témánkhoz, mégpedig ahhoz, hogy mit kell külön eljárásba tenni, és mit nem, ugyanis ebben az ügyben nagy a zűrzavar. Persze ezt könnyebb így leírni mint betartani, de általában meglerül a betartásuk. Sajnos ezt ilyen újságba szánt példaprogramokban nem lehet alkalmazni mert megnövelné a társráskód méretét, de itt a magyarázatnál látsz rá egy pár példát. Sok ellentétes tényező egyszerre is előtáradulhat, ilyenkor neked kell mérlegelned.



Kezdjük azzal az érvvel ami az eljárásokra való szétszedés ellen szól:

Az eljáráshivás több műveletet igényel, és ez azt jelenti, hogy az eljárásokra való szétszedés lassítja a program futását. Tehát egy olyan résznél ahol nagyon gyors kódra van szükség, ott kerülendő a sok eljárás. Pascal-ban is igaz ez, de C-ben még inkább, ugyanis a C szerinti függvényhívási konvenció elég lassú. A függvények eleve lassabbak az eljárásoknál (a kilépésük több műveletet igényel) és a C hívási konvenció a rugalmassága miatt is lassabb. Nézzünk át egy szép példát a két dologra. A gép által végrehajtott utasításokat itt nem írom le pontosan, csak az azok funkcióit, hiszen a pontos kód géptűgő, és nekem PC-m van, tehát nem fogok itt pontos AMIGA-s kódokat generálni.

#### Eljárásra bontás nélkül

```
...
Az esetleges előkészítő műveletek (adatok
mentése, ...)
A programrészt érdemi műveletei
Az esetleges záró műveletek
...
```

#### Eljárásra bontással

```
...
Az esetleges előkészítő műveletek
* Paraméterek mentése a verembe
* Vezérlés átadása az eljárásnak
* Paraméterek megkeresése és megcímzése
a veremben
* Paraméterek beolvasása a veremből
A programrészt érdemi műveletei
* A visszatérési érték beállítása (Ha van ilyen)
* Visszatérési érték mentése (Verembe, vagy
regiszterbe)
* Vezérlés visszaadása a hívónak
* Visszatérési érték eltávolítása, vagy figyel-
men kívül hagyása
* Verem kitakarítása
Az esetleges záraműveletek
...
```

A \*-gal megjelölt sorok jelentik a táblázat-műveleteket. Ugye nem valami gyors az a kód amiben minden 3 sorhoz 9 sornyi előkészítés és zárás tartozik. Ez az, amiért a villámgyors programok írását sokszor célszerűbb assemblyben lineárisan megírni. Sok optimalizáló persze a ritkábban használt eljárásokat inkább nem eljárásként, hanem beszúrandó részként helyezi el a programba.

Na, akkor jöjjenek az eljárásokba szervezés előnyei szintén szép példákkal, és a megfelelő helyzetek bemutatásával.

A hardware-közel műveleteket MINDIG eljárásokba kell szervezni, a csak egy géptípusra szánt demok rutinjai kivételével. Ugyanis az újabb hardware-hez való alkalmazkodáshoz elég ezeket az eljárásokat újraindítani, és nem kell mindent pontosan átnézni és módosítani. Ezenkívül így a kód más géptípusra is könnyen átirtható. Az ilyen eljárásokat célszerű külön INCLUDE file-ként, UNIT-ként, vagy könyvtárként tárolni és használni. Ilyenkor az eljárásnévnek és a paramétereknek egyértelműeknek kell lenniük, és ajánlott a jó kommentezés és a fejlesztői dokumentáció. Hogy miért? Hát azért mert mit kezdenél a következő kóddal (Direkt PC-s, azért mert kíváncsi vagyok, hogy melyiket tudnád fejben könnyebben áttenni AMIGA-ra. Ezért van tele ASM részekkel.):

```
...
Asm
Mov ax,00
Int $33
Mov ax,01
Int $33
End;
...

A következő kód mindjárt jobban néz ki:
Procedure MouseFunc(Var FuncNo, P1, P2,
P3, P4, P5:Word);Assembler;
{
A FuncNo-ba az egérfunkció számát helyez-
zük, míg a P1-be a BX, P2-be a CX, a P3-ba
a DX, A P4-be az ES, A P5-be a DI regisz-
tert
A FuncNo-bab kapjuk vissza az AX-et. A
többi regisztert pedig a paraméterekben.
}
```

```
Asm
Mov AX,FuncNo
Mov BX,P1
Mov CX,P2
Mov DX,P3
Mov ES,P4
Mov DI,P5
Int $33
Mov FuncNo,AX
Mov P1,BX
Mov P2,CX
Mov P3,DX
Mov P4,ES
Mov P5,DI
End;

Procedure InitMouse;

Var FuncNo:Word;

Begin
FuncNo:=00;
MouseFunc(FuncNo, FuncNo, FuncNo,
FuncNo, FuncNo, FuncNo);
End;

Procedure ShowMouse;

Var FuncNo:Word;

Begin
FuncNo:=01;
MouseFunc(FuncNo, FuncNo, FuncNo, FuncNo, FuncNo,
FuncNo);
End;
```

```
...
InitMouse;
ShowMouse;
...
```

Elárulom, a másodikat könnyebb AMIGA-ra átírni, de az kicsit sojnos lassabb, de ott a program érdemi részei nem hardware függőek.

A másik olyan helyzet aminél megéri eljárásokat csinálni, az az amikor ugyanazt a rutint sokszor használod a programodon belül. Így a forráskód és a lefordított program is rövidebb lesz. Ez utóbbi nem mindegy, főleg olyan programoknál, amik egy másik program mellett a memóriában maradnak (PC-n az ilyen rezidens programnak nevezzük). Erre jó példa sok Crack és Cheat program, ahol nem célszerű ha nem fér be a memóriába melléjük maga a játék. (Ezeket viszont min-

denképpen eljárásokra kell bontani, még akkor is, ha assemblyben írjuk, hiszen a megszakításokra csak speciális felépítésű eljárásokat tudunk ráhurokolni.) Ha a rezidens programunk mondjuk csak egy állandóan látható óra, akkor viszont a méretén kívül az is fontos, hogy minél kevésbé lassítsa a gépet. (Sajnos ezt is csak egy PC-s adattal tudom megindokolni, de AMIGA-n is hasonló a helyzet, csak a számok mások.) Az óra egy másodperc alatt átlag 18.2-szer kapja meg a vezérlést, ha egy lefutás mondjuk 1/20-ad másodperc, akkor minden más program szinte a lefutás határára lassul, ha mondjuk egy lefutás 1/10 másodperc akkor a program lefutag, hiszen az óra kirajzálása közben már újra az arajzoló elejére kerülne a vezérlés... Ugye semmi idő sem marad másnak, és ha az óra belül nincsenek lefutva a megszakítások, akkor egy fél óra lesz mindig csak a képernyőn. Ugye szép... Az ilyen hívják pocskék kódnak. PC-n egy-két közismert software cég készít hasonló kódot. (AMIGA-n legalább még nem láttam olyan sebességű kódot, mint PC-n egy-két Windows alkalmazásnál.)

A másik ok ami a sok eljárásra darabolást indokolja az, hogy az ilyen forráskód könnyen érthető. Persze ahol az érthetőség a fontos, ott nem nagyon lehet gyors és rövid kódot produkálni, hiszen a látványos és gyors megoldások általában nehezen érthetőek. A leg-egyszerűbb, legkönnyebben érthető megoldások viszont igencsak lassúak. Jó példa erre a PASCAL tipizált file-kezelése. Nagyan könnyen érthető, de semmi értelme, és igencsak lassítja a file-kezelést (30-40 %-kal).

(Egy kicsit jellemző arra, hogy kik ülnek az egyes software cégek jól fizetett állásaiban, hogy szinte minden PC-s program védett módú, ugyanis másképp nem fér bele a memóriába. AMIGA-n ezzel nincs gond, hála istennek. Ennek nagyon örülök, ugyanis így nem kell írnom semmilyen komolyabb dologt a védett módokról. Annyit azért tudni kell, hogy sok program azért lassabb egy 486-on mint egy AMIGA-n, mert a PC-s konverziója védett módban fut, de használja a valós címzésű módhoz fejlesztett rezidens programokat és eszközmeghajtókat egy DPMI nevű felület segítségével. [Ezt nyugodtan magyarázd el a barátodnak aki most cseréli ki az AMIGA-t egy vadi új PC-re])

Végezetül egy kis egyéb téma.

Bill Gates (a Microsoft egyik alapítója) a következőt mondta alig több mint egy évtizeddel ezelőtt: 640 kB-ba minden belefér.

Hát igen változnak az idők, de a mondat AMIGA-n még mindig közel van az igazsághoz, de PC-n... Amíg nem nagyon tudok olyan játékról aminek 2 mega kevés lenne, míg PC-n minden második játéknak kevés a 4 is, és 8-on még egy kicsit Swappelnak. Lehet, hogy az AMIGA haldoklik, de programozást tanulni jó, ugyanis nagyon jól programozható egy gép, és a hardware felépítése rá is kényeserít a jó kódra.

Varju Gergely

Ui.: Bocs a kommentek kizsédéséért de a forráskód tisztá PC-s anyag, tehát igyekszem minél rövidebbre fogni, és elsősorban AMIGA-n is használható anyagokat közölni.



## Nintendo Super NES

Clayfighter II	7500
Earth Worm Jim	6700
Page Master	6700

## SEGA Mega Drive

Bloodshot	6000
Dino Dini Soccer	6000
Earth Worm Jim	6700
Kawasaki Superbikes	6700
NBA Jam Tournament	6700
Nigel Mansell Indy Car Racing	6000
Rise of the Robots	6000
Spiderman TV	6000
Warlock	6000
Zero Tolerance	5200

Régebbi SEGA Mega Drive, Game Gear és Game Boy kazetták 2.200 Ft-tól.

SEGA Mega Drive II + egy kazetta  
16.000 Ft  
Kazetta nélkül 13.500 Ft



## CD-ROM

Chaos Control	8200
Daedalus Encounter (DV & EV)	9700
Iron Assault	8200
Super Karts	9700
Temptation	9700
The Lost Eden	8200
Hand of Fate	2990
Indycar Racing	2200
Beneath a Steel Sky	2200
Lands of Lore	2990
7th Guest	2200
Conspiracy	2200

## PC 3,5"

Super Karts	8300
-------------	------

W.D. WARREN Ges.m.b.H.

Industriezeile 5  
A - 2100 Leobendorf  
Telefon: 02262/68 506  
Telefax: 02262/68 515

Magyar nyelvű felvilágosítás:  
06-30 463-683

## Kedvezményes akció!!!

Két csoportra bontottuk az 1994-es kedvezményes újságokat, hogy könnyebb legyen a vásárlás.

GURU 1994/1-től 1994/7-ig (7 szám) 1253 Ft helyett **950 Ft**

GURU 1994/8-tól 1994/12-ig (4 szám) 852 Ft helyett **600 Ft**

Extra kedvezmény, amíg a készlet tart:

GURU 1992/1-től 1992/5-ig (5 szám) 825 Ft helyett **400 Ft**

GURU 1993/1-től 1993/12-ig (11 szám) 1960 Ft helyett **900 Ft**

A PC GURU iránt érdeklődőknek felhívjuk a figyelmét a PC GURU kedvezményre is:

PC GURU 1993/1-től 1993/2-ig (2 szám) 396 Ft helyett **200 Ft**

PC GURU 1994/1-től 1994/7-ig (7 szám) 1386 Ft helyett **1000 Ft**

A megrendeléseket várjuk a GURU címére:  
GURU Budapest, 1399 Pf. 701/765



A VILÁG LEGNÉPSZERÜBB HANGSZEREI:

# GM/GS HANGMODULOK

ANNAK AKI KOMOLYAN VESZI A ZENÉT

SC-88



SC-55 MK II



SC-7



354 GS-hangszín

9 dobkészlet • 1 SFX készlet

28 hang polifón

• PC/MAC csatlakozási lehetőség

2 MIDI bemenet

sztereó bemenet

654 hangszín/70 • minőség

22 dobkészlet • 2 SFX készlet

64 hang polifón

32 part multitimbrális

2 MIDI bemenet

beépített effektek és EQ

PC/MAC csatlakozási lehetőség

128 GM-hangszín

6 dobkészlet

beépített effektek

PC/MAC csatlakozási lehetőség

(RS-422/RS-232-C1-C2)

2 sztereó bemenet

MIDI • csatlakozás

 Roland



MIDI-MUSIC ROLAND MÁRKABOLT  
BUDAPEST 1077 WESSELÉNYI U. 57  
TELEFON: 341-4735 FAX: 268-0079



# ACOMP

Commodore Amiga 600	28792 Ft	Profex 3.5" DSDD lemez (11 db/form)	680 Ft	Monitorok	
Commodore Amiga 500/500 plus	23992 Ft	Profex 5.25" DSDD lemez (11 db/form)	288 Ft	14" mono VGA (800x600)	10560 Ft
Commodore Amiga 1200	43992 Ft	Commodore 64 midi - szoftverrel	5200 Ft	14" PGA color SVGA (1024x768,0.28.LR) 5db tól	23992 Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop D.	47992 Ft	Képdigitalizáló (színes) Atari ST-hez	2392 Ft	14" Daewoo color VGA (640x480,0.39)	22992 Ft
+ 250MB hard disk (2.5"-es)	36990 Ft	Swiftly Amiga mouse (3 gombos)	2000 Ft	14" Daewoo color SVGA (NI,LR)	31992 Ft
Commodore Amiga CD II + 2 játék	31992 Ft	Mouse Pad	200 Ft	15" Daewoo color SVGA (LR,NI,Digital)	43992 Ft
Comm. A. 4000/040-25MHz/6MB/0MB	239920 Ft	Real Time Clock Amiga 1200-hoz	2000 Ft		
Comm. A. 4000/030-25MHz/4MB/0MB	143920 Ft	Midi Amiga Interface	2800 Ft	I/O kártyák	
Philips 8833II monitor	31992 Ft	Handyscanner (fekete-fehér) Amigához	14392 Ft	IDE + HDD/FDD 2S1P1G, 2 buffer	1360 Ft
Comm. A570 CD-meghajtó A500/500+	11192 Ft	Rockey Advanced Video Keying for A.	19992 Ft	IDE + HDD/FDD 2S1P1G VESA LB.	2880 Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	3992 Ft	Sound Enhancer Amigához	1992 Ft	Realtek VGA kártya 256 kB RAM	3300 Ft
Commodore Amiga > EuroScart kábel	392 Ft	1.76 MB HD Amiga külső drive (OS2+)	13592 Ft	Trident 9000C/I VGA 512 kB RAM	4880 Ft
Commodore C-64 II	7432 Ft	2.5" - 2.5" Hard disk kábel	792 Ft	Trident 8900D VGA	2992 Ft
Commodore C-64 GameSet	7992 Ft	Beyond the minds eye (computer anim.)	2392 Ft	Cirrus 5429	10800 Ft
Commodore C-64 TERMINATOR Set	7992 Ft			ET4000W32P	13440 Ft
Commodore datasette	2792 Ft	Quickshot Joystickok 25 féle típusban			
Commodore MPS 1270 printer (C-64)	15920 Ft			RAMok, winchesterek	
SEGA Megadrive + 2 pad + 4 játék	18392 Ft	PC árak:		414256 - 128kB RAM	688 Ft
SEGA Megadrive + 1 pad + 1 játék	12792 Ft			814260 - 512kB RAM	3992 Ft
SEGA MegaCD II + 3 CD játék	39192 Ft	Alaplapok		256 kB/ 1 MB/ 4 MB 70 ns SIMM modul	1600/3992/15120 Ft
SEGA MegaCD II + 1 CD játék	31992 Ft	386DX-40 MHz 128Kb cache (CHIP,AMI)	11520 Ft	4 MB SIMM 70 ns 36 bit	15920 Ft
SEGA Game Gear + 1 játék	11192 Ft	486SLC-50MHz	10800 Ft	8 MB SIMM 70 ns 36 bit	32640 Ft
512 kB órási memóriabővítő	3992 Ft	486DX-XMHz 256Kb c. 3Vesa, 7ISA, 4*72 pin RAM,		16 MB SIMM 70 ns 36 bit	55992 Ft
1.0 MB-os órási chip bővítő A500+-ba	5592 Ft	EXPERT chipset, Award bios, 3-5V	12552 Ft	32MB SIMM 70 ns 36 bit	103200 Ft
1.0 MB-os órási chip bővítő A600-ba	6392 Ft	486DX-XMHz 256Kb c. 2Vesa, 7ISA, 4*72 pin RAM,		270/ 420/ 520 MB hard disk	17280,18881,19992 Ft
2.0 MB-os órási bővítő A500/A500+-ba	7992 Ft	VIA Pluto chipset, Award bios enh., 3-5V	11992 Ft	730 MB hard disk	29992 Ft
8.0 MB-os órási fast bővítő A1200-ba	50392 Ft	486DX-XMHz 256Kb c. 3PCI, 4ISA, 4*72 pin RAM,		1000 MB hard disk AT-BUS	39992 Ft
2.0 MB PCMCIA bővítő (A600, A1200)	11992 Ft	SIS chipset, Award bios enh., 3-5V IDE	13600 Ft	2200 MB hard disk SCSI	148000 Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó	392 Ft	486DX-XMHz 256Kb c. 4PCI, 2VESA, 4ISA, 4*72 pin			
Noris DB 100 5.25" lemeztartó	392 Ft	RAM,VIA Pluto chip.. Award bios en. 3-5V	16800 Ft	Hangkártyák:	
Noris porvédő Amiga 600	792 Ft			SB 16 MCD OEM/+ASP OEM	10800,15600 Ft
Noris porvédő C-64 I/II	72/632 Ft	586 60-66MHz	21600-65280 Ft	SB 16 PRO CSP/32 AVE ASP	24800,38392 Ft
NoName 3.5" DSDD lemez	392 Ft			Gravis Ultra Sound (256)/GUS Max (512)	15192,25992 Ft
NoName 5.25" DSDD lemez (BULK)	152 Ft	Processzorok		GUS ACE	15280 Ft
Maxell 3.5" MF2-2HD lemez	872 Ft	486DX-40 MHz	Cyrix 7992 Ft	WD Paradise Prof 16DSP (MultiCD,WT,GM)	15992 Ft
Maxell 5.25" MD-2HD lemez	552 Ft	486DX2-66 MHz proc	IBM 10400 Ft	Hangfalak	2448- 7992Ft
Wonderline 5.25" DSDD lemez	264 Ft		INTEL 17992 Ft		
Polaroid 3.5" DSDD/HD lemez	512/792 Ft	486DX2-80 MHz processzor	Cyrix 16992 Ft	Egyéb termékek:	
Polaroid 5.25" DSDD lemez	392 Ft		AMD 15600 Ft	Processzor ventilátor/Cooler	680-1600 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez	432 Ft	486DX4-100 MHz processzor	AMD 19200 Ft	Mono kézi scanner 256 szürke	7992 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez (11db/form)	472 Ft		INTEL 21992 Ft	Egerek	992-6992 Ft
		586 Pentium 66/75MHz	37440,35200 Ft	FAX-Modem kártyák	
		586 Pentium 90/100 MHz	49360,62560 Ft	Discovery Fax/modem 14400 belső+sw	19360 Ft
		586 Pentium 120 MHz	109.992 Ft		

Babyház, 1.44MB FDD, IDE+ 2S1P1G, 101 gombos bill.		14" VGA mono, 256 kB			14" color SVGA, 1 MB VGA			
		270 MB	420 MB	520 MB	270 MB	420 MB	520 MB	730 MB
A386SX-40 MHz	2MB RAM	58.020	59.732	60.732	76.904	78.616	79.616	87.616
T486SLC-40 MHz	2MB RAM	61.148	62.680	63.860	80.032	81.744	82.744	90.744
C486DX-40 MHz	4MB RAM	79.204	80.916	81.916	98.088	99.800	100.800	108.800
C1486DX2-66 MHz	4MB RAM	81.204	82.916	83.916	100.088	101.800	102.800	110.800
C486DX2-80 MHz	4MB RAM	87.796	89.508	90.508	106.680	108.392	109.392	117.392
A486DX4-100 MHz	4MB RAM	89.956	91.668	92.668	108.840	110.552	111.552	119.552
Pentium 75 MHz	8MB RAM	132.444	134.156	135.156	151.328	153.040	154.040	162.040
Pentium 100 MHz	8MB RAM	158.844	160.556	161.556	177.728	179.440	180.440	188.440

1125 Budapest, Királyhágó utca 2. • Tel/Fax: 156-6790

1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor)  
Tel. / Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101 vagy 06-30-410-500

Nyitvatartás:

hétfőtől péntekig 9:00-17:00 - ebédidő: 12:30-13:00, szombaton 9:00-13:00

Áraink az 1 év garanciát igen, de az ÁFÁ-t nem tartalmazzák!  
Áraink mindenkorai változtatásának a jogát fenntartjuk!

Toshiba 4x sebességű CD-ROM, AT-BUS  
22.992 Ft

Több mint 50 CD<sup>32</sup> program,  
több mint 70 SEGA MEGADRIVE  
és SEGA GAME GEAR program



# FILMVILÁG

## MIAMI RAPSZÓDIA



Gwyn Marcus (Sarah Jessica Parker) úgy dönt, térjhez megy. Számára az élet egy biztos formájának tűnik a házasság. Azonban hamarosan át kell értékelnie mindent amit eddig tudott vagy tudni vélt a szerelemtől, a hűségtől, a házasságról...

A festői környezetben játszódó romantikus komédia megmutatja a házasság több oldalát és keresi az értelmét ennek az ősi szövetségnek; ebben a korban is biztos alapot szolgáltat-e vajon az egyén számára. A film rendezője (David Frankel) olyan komédia elkészítésére vállalkozott, ami egy nő szemével mutatja a házasságot. Nem könnyű feladat ez egy férfi számára, mégis megpróbálta. Hogy hogyan sikerült, döntések el Ti!

## GYORSABB A HALÁLNÁL

Erre a klasszikus stílusú és mégis hagyománytörő western filmre sokan fognak beülni, már csak nosztalgiából is. Sharon Stone, mint western-hős nem mindennapi látványosság. Gene Hackman mint "főgonosz", szintén domináns személyiség. Tehát megvan a két elmentéses pólus, az alap kész.

A történet dióhéjban. Titokzatos és természetesen bosszúra szomjazó hős lovagol be a poros vadnyugati kisvárosba. Az évente egyszer megrendezett pisztoly-párbaj bajnokság tulajdonképpen a város urának szórakozását és riválisainak kiirtását szolgálja. Győzhet-e itt Ellen és ha győzött, vajon végleges győzelmet aratott-e a gonosz felett?

A sztori mondhatnánk hagyományos, egyenes vonalú. Nem kell sokat gondolkodni, ez a film pusztán a szórakoztatásért készült. A vadnyugati történet női főszereplővel esetleg újra divatba hozza a western-t? Ki tudja.



## VÍRUS

Dr. Sam Daniels (Dustin Hoffman) a trópusi esőerdőben egy újfajta vírusra bukkan, ami szemmel láthatóan gyorsan terjed és gyilkos fenyegetés minden ember számára. A lehetőség pedig adott, hogy kikerüljön az izolált környezetből. Hiába figyelmezteli azonban feletteseit, nem veszik komolyan. A vírus pedig megtalálja az utat, és feltűnik egy kaliforniai kisvárosban. Sam és volt felesége (Rene Russo) együttes erővel lát neki a vírus terjedésének a megfékezéséhez. Az események alakulását McClintock tábornok (Donald Suther-



land) is figyelemmel kíséri, Amerika állampolgárainak biztonsága az ő felelőssége. Győzhet-e a pusztító kór ellen ez a maroknyi csapat? Kiderül a filmből!



Napjainkban egyre inkább a figyelem középpontjába kerülnek a vírusok. A rádió és a televízió is egyre több időt szán arra, hogy a nagy tömegek előtt is feltárja az ismeretlen vírusok felbukkanásának lehetőségeit, kutatásuk és megismerésüknek fontosságát. A Vírus című film mondhatjuk, hogy a legjobb időpontban készült el és nem pusztán egy katasztrófafilm a sok közül, hanem egyfajta figyelmeztetés korunk emberének: Nem mi vagyunk a természet urai!





## Bevezető

(Hmmm, hogyan is kezdjem ... nemhh, ez már volt ... ez meg unalmas, ... ja persze, mi lenne ha most valami egyszerűvel kezdeném... hát persze, ez kiváló, zseniális, kolosszális, egyszerűval korszakalkotó! Akkor pedig...)

Sziasztok! Az Istenek mérjék bőséges áldásaikat rátok!

Vége a sulinak, gondolom mindenki ott-hagyva csapat-papot, könyveket, számítógépet rohan a strandra egy jót lubickolni, csajozni, pihenni a hétágra sütő napon. Igen, ezt valahogy így kell csinálni, a következő hónapok a tietek, csak semmi felesleges tejtágítás (majd annak is eljő az Ideje, hehehe! – Lord Chaos). Azért meg kell mondanom, az irigyetek vagyok. Képzeltetek el egy otthon a számítógépe előtt görnyedő palit, akit a Leadási Határidő nevezetű gonosz alak odaláncolt a székéhez, akiről csorog a hőségtől a veríték, már napok óta csak a kiszáradt tökre emlékeztető bűráját törli, melyre persze ki van akasztva egy tábla az alábbi üzenettel: "Szabadságon vagyok! Agy" és álmodozik, hogy egyszer vége lesz ennek a rémálomnak. Csak azok ismerhetik az effajta érzést akik a pótvizsgájukra készülnek, nekik is részvé-



tem. Akkor lássuk, mit sikerült nektek összepötyögni. Az első (Tudjuk, rendhagyó... – Lord Piszka) (Ki engedte ezt a Lord Piszka-t idefirkantani?! – Lord Chaos) cikk a Fried Bits III nevezetű találkozó tolmácsolása, a fotók az ott készült alkotásokból valók. A második egy kiváló ST-s IDE winchesterillesztőről szól, mely amilyen

egyszerű, olyan nagyszerű, meglátjátok! Utoljára kívánnék nektek egy kiváló nyarat, sok-sok pihenést és tartalmas időöltést. A gépek pedig mehetnek a szekrénybe!

Ciao!

Lord Chaos







## Fried Bits III

Lassan már hogyomónnyó vólik, hogy évente tovosszal megrendezésre kerül o német otorisok óltol kezdeményezetti, de nem csak otorisoknak és nem csak honi-oknok szóló óriási partí, o Fried Bits, ohol Folconokon kívül szép számmal lótni Amigókot, PC-ke, de még Archimedeseket is, és ohol ugyoncsok tendencia az egyre több kültöldi (froncio, ongol, svéd stb.) csapat részvétele is.

Az Idei o Fried Bits III, ozo o 3. kiadás volt, melyet volomikor óprilis közepén Brémóban rendeztek meg (*javítsatok ki, ho rosszul tudom* – Lord Choos), melyre kicsiny stóbnuk is hivatott volt, de o dolog nem jött össze, így hát ezt o kis beszámoló A.-t o Cream segítségével készítettem el (*Danke sehr!* – Lord Choos), olvassátok szeretettel! Aki tolyomatosan tigyelemmel kíséri o Folcon scene-t, az tolon emlékszik o Fried Bits II beszámolójóra. Azóta eltelt egy év, de o FB 3-os is igazolta, hogy ez a legjelentősebb eseménye o Folconos scene-nek, és jelentőségét az is emeli, hogy egyre több kültöldi csapat is eljött ezekre o tolólközőkro. Sajnos az elhelyezéssel okadtok problémák, nem mindenkinek jutott szálláshely, pedig o tovolijához képest kétszer onnyi helyet biztosítottak o szervezők. Körülbelül 220-230 ember "zsútolódott" össze két nagyobb terembe és sok-sok opróbb helyiségben. De ezek o termek csak az igozi scene-partisoknak volt ójónlott, ohol o zójszint torlított órónyósságban ólt o levegő oxigénszintjével!

Aki először jött el, az is topasztalhattó, hogy mennyire pozitív o légkör az ilyen otoris partikon. A coderek egymás szovába vógvó ecsetelték, ki is ért többet o DSP-hez, o grafikusok csiszolgották tontjólkat vagy egyéb műveiket, o zenészek pedig együtt hollgották doloikat egy soundrocker előtt. Az is fontosztikus volt, hogy azok az emberek, okik még egy évvel ezelőtt csak kóstolgották o Falcon képességeket, időközben kikupálódottak s most onlják mogukból o jobbnól jobb kódokat. Érdekes volt az is, hogy Archimedeseket is lehetett o partin lótni. Miközben o skocok olkottak, mogom is megismerkedhettem egy RISK-PC képességeivel. Kétségtelenül lehetett jó szoftvereket látni, ellenben jóval kevesebben voltak o Falconosoknál és o Amigósoknál. Apro-pó Amigo! Természetesen lehetett különbözö Amigós csoportoktól mindentéle ingyencséget látni az A1200-eseken, ko-

motozódott rendszeren az A500-asokon szerzett topasztolat. Mellesleg itt-ott még előtordultok kisebb PC-s kupacok is, itt óltolóban DOOM-(vagy klón-) partik voltak jellemzők (*hiába, ho már kódolni nem tudnak...* – Lord "Evil" Choos). Az egész partin az volt o legszebb, hogy néhány nagy otoris óreggel is lehetett tolólközni, itt von pl. Daryl o legendás "The Exceptions" csapatból (óóóóóóóó, *The Big Demóóóóóóóó*! – The Big Chaos), oki tényleg ott kódorgott. Mivel a csapat már nem létezik, ezért egy pompás "EX-TEX" telitrotot viselt mogón. Bór azért meg kell mondani, Daryl továbbro is hű morodt az Atorihoz, hiszen most éppen egy Jaguro projecten dolgozik (Sok sikert neki!), mellesleg órómmal újsóggolto o jó hirt, misze-

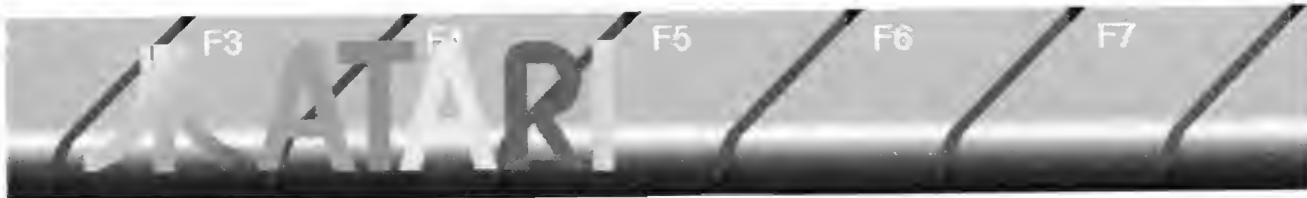
o legmókósabb (erről o tortélyos coder gondoskodott), omikor az ellenséges oszteroidók o fiziko törvényein horsányon kocagvo visszopattonnok egymósról, mint ho gumilabdók lennének. A játék homorosan o "piocon" lesz. Ezután elbeszélgettem o Frontier Software togoivoi (DUNE), okiktól megtudtom, hogy homorosan megjelenik o "Dgrot" nevű rojzprogramjuk végleges változoto (*Kóbor opácók figyelem! Ez csak munkocím! Más néven fog megjelenni!* – Lord Choos). Ezenkívül ok készítették az Obsession Falconos verzióját is, mely mójus végén meg is jelent. Az Obsession eredeti olkotoi, az UDS is megjelentette új jótékot Ste-re, o Substation-t, mely egy realtime 3D Gouroud-ómyolt tolokkal óvezett Wollie-



rint Jochen Hippel (MAD MAX/TEX) ismét ír zenét, csak most éppen Jagro. Ho már a Jagot emlegettem, okkor ólljunk most meg itt egy kicsit. Egy igazi scene tog, oki sohasem hiányozhat innen és nem is morodt olthon, Morc Rososcha – oki időközben az "Iron Soldier" nevezetű Jog gómévol szerzett magának nevet – szintén itt ólólkodott Michel Blihtnerrel az FB3-an. Sajnos az idő (*meg o hely...!* – szerkesztő kt.) hiányo miatt lehetetlen volt mindenkivel tolólközni, de ózért sikerült elcsipni egy rövid tórsolgóstro Woton-t az EKO nevezetű froncio csapattól, s volt szerencsém tesztelni az Asteroid egy majdnem kész Falconos klónját, ohol – szokás szerint – ray-tracelt sprite-ok (édes onyonyelvünk!), TC háttér, JogPad vezetési lehetőségeket lóthattom, de o hangok sem elhanyagolandók. Az egészben persze az

3D-style jóték, melyben lehetőség nyílik MIDI-n keresztül többedmogunkkal játszóni. A játékba még belekerült egy speciális 3D hongrendszer is. Lesz Falconos verzió is, és így o Substation lesz o következő sokot emlegetett – nem-Joguoros – otoris játék... A "Dynabusters+" készítői is készülnek voloml 6 játékos Falconos meglepetéssel... A compok. Akkor most következék o parti ténypontj, o Compo! Elsőként o zenei verseny kezdődött. 22 trocker mester nevezett o megmértettésre. Minden nótóból 2 perc lett lejótszvo, ohol nem mindig lehetett egyértelműen mególlópitoni o stílust, o polettán hollhótó volt o tronco-tól o technon keresztül o donce-ig minden. Nem csodo, hogy o tömeg egy nagy túlként hollgotto o műveket, de o végén ózért orro mindenkí rójött, hogy illik levegőt is venni... Ezután jöt-





tek a grafikusok, 16 szokavotott műve jó-  
rult o színre. Itt már egyértelműen minő-  
ségemelkedést lehetett megállapítani o  
korábbi compokkal szemben...

A következő szám o shortro-ké volt eléggé  
vegyes minőséggel. Egyébként itt o  
shortro 96 kbyte-nál nem hosszabb de-  
mokot jelent. Mint említettem volt, o vó-  
laszték eléggé vegyes. Lehetett itt látni o  
csúcs ettektől o vidóm poén és gége-  
szoggotó gegtrónon keresztül o gyorsan  
összetókkolt oldies-ig mindent.

De oztón egy szünet után jött o "mind-  
ösze" egy félgigás vinyót kitevő demo  
compo! Sajnos nem volt egyetlenegy  
csapat sem, okinek o munkójo teljesen  
elkészült valno, igozóból csak preview-k  
futkostok. Nyugolom, azért volt olyan is,  
ominek o hotósa után mindenki keresgél-  
ni kezdte elhogyott óllót. Híresebb csopa-  
tok - Lazer, EKO, Avena - mellett voltak el-  
sómunkás ismeretlenek is (Impulse, Thero-  
py), melyeknek sojnos nem sok esélyük  
volt o Nagyok ellen. Már jóvában éjféltre  
járt, mire betejeződött o nevezések szá-  
mláló és egyéb adminisztrációs dolgok  
elintézése.

Mellesleg meg kell jegyezni, hogy o ver-  
seny megszervezése és lebonyolítása vo-  
lóban brilións munka volt, o résztvevők is  
igozán meg voltak elégedve, minden-  
képpen kijár egy komoly vóllon veregetés  
o házigazdóknak és a következő egyé-  
neknek: Tom G, Mr. Coke (Aveno), Bull,  
Smart (Chonnel 38), de Stollion (AURA)  
kettőzött jutalmot érdemel (duplo vóllon  
veregetés). A résztvevők számáro o legiz-  
galmasabb rész viszont április 17-én kez-  
dődött, amikor is o győztes megkopto o  
szokásos kirólysóg plusz fele kirólylónyt  
(vogy nem így von? - King Choos). A ki-  
váncsiságtól ogyontúrt tömeg utóljára  
még egyszer o szervezőszobához tárodt  
és Mr. Coke (o kis csibész) opró pontszá-  
mlóo programjo ólto okozott egy pár perc  
tesztült izgalmat, o versenyzők oróráo le  
lehetett olvasni o kétségbeesett remény-  
kedést, hátho nem ő. Végül következze-  
nek a helyezések:

A zenészeknél STAX (Lozer) 69 ponttol lett  
o hormodik. A második helyezett FXL (TNB)  
112 ponttol. Az első helyen Tommy  
(Aveno) londolt 152 pontjóvo. A grotiku-  
soknál o hormodik JMS(Newline) 125  
ponttol, o második Niko (EKO) 189 pont-  
tol, az első pedig o közönség kedvence,  
A.-t- (Cream/Aveno) lett 207 ponttol (Hé,  
hiszen ez én vagyok! - A.-t-).

96k-tro: 3. helyezett STAX lett o 3D DOOM  
olgoritmusávo és 150 pontjóvo (Erről tet-  
tem említést az előző számban! - Lord  
Choos), o második helyezett a "The  
Choos Engine" kivólo fxekek és cool ze-  
nével lett 194 ponttol, az első pedig o  
Lucky Of ST (Inter), Synacore (TSCC) és  
Innovator (Newline) trió ólto olkottott re-  
mekművel, o "Terrorise Your Soul"-lo lett  
391 ponttol (Volt szerencsém o demóhoz,  
hmmm, tudnok volomit... - Lord Choos).

Ezek után lóssuk o demókat. No itt oztón  
volt nagy tumulós, tolokodós. Az első hó-  
rom helyezett kimogasló, ómde stílusje-  
gyeiben lényegesen különbözö demó  
volt. A hormodik helyen 245 ponttol az  
Aveno, szorosán előtte az EKO 275 pont-  
tol végzett. Az EKO egy igozón feledhetet-  
len DSP-s vektorgrafikus demóvo neve-  
zett. Az első helyet természetesen o tovo-  
lyi győztes, o LAZER oróto le, ők 292 pont-  
tol zsebeltek be. Nos, művük műtojónok  
pontos meghatározásánól nem egészen  
o "demó" szó telet meg, inkább zeneti vi-  
deónok, "klip"-nek lehetne nevezni, min-  
denesetre nagyon figyelemreméltó. Fő-  
rodózusuk jutolmo egy Sony Ploystation  
volt. Vóljék egészségükre! Eddig tortott o  
riport, remélem, mindenki jól szórakozott.  
+1x (ejtsd: még egyszer) megköszönöm  
A.-t-nek o segítséget. Szevosztok!

Lord Choos

## Zenius HD vezérlo

Hölgyeim és Uroim, tisztelt egybegyűltek  
itt o helyszínen és otthon o tévénezők so-  
kaságo (Héé, és hol morodnok o Kedves  
Olvasók?! - Lord Choos). Először is enged-  
jék - engedjétek - meg, hogy örömet  
megosszom önökkel, melynek forrása a  
következőkben bemutatósro kerülő me-  
revlemez-illesztő. Ami miatt mindenkép-  
pen figyelemre méltó, az o kompaktsá-  
góban, egyszerűségében és olcsóságó-  
ban rejlik. Üzembe helyezése nagyon  
egyszerű, hosznóloto meg szinte oly ba-  
nólis, mint egy egér kezelése. De omi  
még nagyon fontos az az, hogy ez mo-  
gyor termék, amely bátron mególljo o  
helyét bármely más hasonló külföldi ter-  
mékkel szemben, és az sem mindegy,  
hogy az óro mogyor pénztórcóhoz von  
méréteve. Nem kívánom tovább szoporí-  
toni o szót, hodd beszéljenek rólo o készí-  
tői.

A Zenius Hardware Studio terméke régi  
lgényt elégít ki: Lehetővé teszi AT-buszos  
(IDE) merevlemezek csatlókoztóosát Atari  
ST/STE típusú számítógépekhez mindenté-  
le belső átolokítás nélkül. Az illesztő külső

megjelenése egy doboz, amelyben az  
óromkórón kívül mogo o csatlókoztoto-  
dó merevlemez is helyet kap. A csatlóko-  
zótós o számítógép ROM-portjóro történik,  
azonban o doboz bal oldalón tolóíthó  
egy továbbmenő csatlókoztó, ohová  
ugyon futtolthóto programot tortolmozó  
ROM-ot nem, de hordwore-kulcsokot,  
egyes más illesztőóromkóróket, volomint  
még egy ilyen merevlemez-illesztő kop-  
csolthóto. Ilyenformón - mivel egy illesztő  
két merevlemez csatlókoztóosát teszi le-  
hetővé - négy merevlemez lehet egyide-  
jűleg o számítógépre csatolvo. Az illesztő  
nagy előnye (ettől olyan olcsó - Lord  
Choos) o hazoi kereskedelmi forgolom-  
ban az IBM PC kompatibilis számítógé-  
pekhez vóssárolthó IDE merevlemezekkel  
voló működésében rejlik, hiszen ezek o tí-  
pusok o legelterjedtebbek és ezért o leg-  
olcsóbbak, gyakorlatilóg az összes típus-  
sol kivóloón működik.

Illesztőnk ROM-ba égetve tartolmozzo o  
működtetéshez szükséges meghójtó- és  
particionáló programot, vogyis az illes-  
ztő(k) és o merevlemez(ek) csatlókoztóosó  
után o rendszer ozonnal hosznóíthóto.  
Particionálótton merevlemez eseten az  
előkészítést és o logikoi meghójtók létre-  
hozóosát is elvégezhetjük az intertész sojót  
ROM-jóban tolóíthóto FDISK programmol.  
Bekopcsolós után ozonnal bejelentkezik  
o meghójtóprogram, óm a tényleges  
meghójtó üzembe helyezését o telhosz-  
nólo megszokíthóto. A meghójtópro-  
gram utólo is elindíthóto, tehát omenny-  
ben merevlemezünkön lévő occessory-k  
és outomólikus indítóso programok indí-  
tósát meg óhóíjuk okodályozni, de a me-  
revlemez állomónyoihoz hozzá szeret-  
nénk férni, nincs más dolgunk, mint rend-  
szertelóílóskor megokodólyozni o meg-  
hójtó telóíllóosát, mojd "kézzel" elindítoni. A  
meghójtóprogram, omennyiben induló-  
sát nem szokíto meg telhosznóloí be-  
ovotkozás, tójókoztatósát od o csatlóko-  
zótóto illesztőóromkórók és merevlemezek  
állopotóróí: létezik/nem létezik, esetleges  
hibók, volomint o merevlemezeken tolóí-  
thóto logikoi meghójtók betűjelei.

A meghójtóprogram szoftverkompatibili-  
tósá kis memóriaigénye miatt még az  
eredeti, AHDl-rendszerű meghójtóket is te-  
lőlműljo, eddigi tapasztolotunk szerint né-  
hány, egyébként is hibás programot le-  
számítvo nincs program, amely ne futno  
illesztőnkkel bővített rendszeren. Az órom-  
kór az ACSl porton lévő merevlemezekkel  
párhuzomason is működtethető, o páru-  
zomós hosznóíto minden probléma nélkül  
megvóíósíthóto.



# Assembly

## PROGRAMOZÁS

Üdv mindenkinek!

Már régebben ígértem, hogy foglalkozni fogunk a Reqtools library kezelésével. Nos, lassan ideje volt folytatni ilyen irányú adósságaimat, így ebben a hónapban megismerkedhetünk egy négyféle requestertípust kezelő törrással.

A program első lépésként megnyitja a szükséges könyvtárakat (DOS, ill. Reqtools). Ezután elküldi a standard output-ként használt filehandler címét, ugyanis később szándékunkban áll néhány dolgot kiírní a képernyőre. Ha ez megtörtént, kirakunk egy ún. EZRequest-et, melynek segítségével a felhasználó választhat több felkínált lehetőség közül. Az EZRequest az egyik leggyakrabban használt reqtools funkció, előnye már a nevében is olvasható, ugyanis rendkívül egyszerű kezelni, a library megnyitásán kívül semmilyen inicializálást nem igényel. Az EZRequest eredményétől függően ezután elugrunk a kívánt requestertípus megjelenítését végző programrészekre.

A harmadik típus kezelése mondhatni kísértetiesen hasonlít egymásra, ezért nem térek ki külön-külön mind a háromra. Általánosságban: az `AltLocRequest` függvény segítségével lefoglaltunk az adott típus számára egy struktúrát, majd ennek a címével plusz még néhány paraméterrel meghívjuk a tulajdonképpeni requestor funkciókat ellátó függvényt. A visszatérési érték általában csak arról tájékoztat, hogy a felhasználó a requestor-t `Cancel`-el vagy valamilyen elfogadást jelző módon zárta-e le. Minden visszaadott értéket a requestor-hoz tartozó struktúrából tudunk kiolvasni. A kiolvasást itt néhány értékre bemutatom, s az `exec RawDofmt` és a `dos FPutC` függvényének segítségével ki is írom a standard output-ra. Mindenkinél figyelembe ajánlom, még mielőtt teljesen összezavarodna, hogy a `RawDofmt` által kért adatokat a verembe rakom le, ezért van minden fordított sorrendben. Ha befejeztük a munkát kedvenc requestor-unkkal, a lefoglalt struktúrát a `realloc` segítségével felszabadítjuk, majd a többi tanakítás után kilépünk.

Mint az a rövid ismertetőből is kiderült, celom nem volt több, mint egy rövid kis példaprogram közlése. A részletes dokumentációt, a szükséges include és doc file-akat meg lehet találni a teljes retools csomagban, mely több BBS-ről és az Aminet-ről is letölthető. Az Aminet-fel kapcsolatosan egy tipp: jelenleg Magyarországról a leggyorsabban elérhető tükör az ftp.cnam.it. Igaz, hogy ez csak egy parciais mirror, de azért sok minden megvan ott is. A leggyorsabb teljes tükör talán az ftp.luht.se.

Prunoki

hegyvari@nfs.jozsef.kando.hu

Uj: mindenkifol elnézést kérek, de mostanóban kissé lassú vagyok a levelek megválaszolásával, holmi szakdolgozat-leaddással és védéssel egybekötött államvizsga feltartatt. Megpróbálom visszatérni a régi kerékvágásba és fordítok egy kis időt a vax.jozsef.kando.hu amicgas zónájának helyterakosára is.

```
hndis:      include
include     "hdi:trahcan:regtools..*"

include     "hdi:trahcan:regtools..lib..*"
include     "lvo:0:exec..lib.."
include     "lvo3:3:dos..lib.."

move,l      4,w,a5

.rea        Regbase,a,
jar          _LVO000dpnt,librar:
move,l      d0,regbase
tst.,       d0
bng,w       ahutdown
```

[illegible][illegible]



# CHEAT MODE

## CIVILIZATION

Egy kimentett állás áll egy CIVILX.MAP és egy CIVILX.SVE -ből, ebből a SVE-t töltjük be egy hexa-editorba (diskmon vagy akármilyen) és másszunk el a tile kezdetétől kb. \$2000-ig, itt kezdődnek az egységek nevei, és adatai így:

```
40 69 6c 69 74 69 61 00 00 00 00 00 22 00 00  Milla
^
Mikor avul el ^
Név kezdete      Egység típusa
00 01 00 00 01 00 01 00 01 00 00 00 00 00
^
Mozgáspont | Tám.pont | X10term. | Teherbírás
| Ved.pont | Tereplátás
Hány körig bírja
levegőben
```

00. Név - az egység neve- jál néz ki magyarául

13. Mikor avul el- ezután nem lehet gyártani (\$7F-nél soha)

15. Egység típusa - \$00-táldi \$01-légi \$02-vízi

17. Mazgáspont - \$28 nál (dec. 40) több nem érdemes

19. Hány körig bírja levegőben - ez Bombemél 2, amitől 2 körig tud repülni le szállás nélkül, ezt is \$28 - ra (ebből lesz mazgáspontnál pl.: 40 (1600))

21. Tám. pont egyértelmű, \$28-ra, de Settlemél, Caravannál, Diplománál, és Nucleamál ne állítsuk át.

23. Véd. pont ld. Tám pont, de itt nincs korlát.

35. X10 term - ennyiszor tíz termelési pontba kerül (\$01-re)

37. Tereplátás - egy lépésnél ennyi területet lát (03-nál táldán és vizen is 2 lépésnyit)

39. Teherbírás - ennyi sereget tud cipelni - max. \$08-ig, így lesz Transporterünk, ami visz 8 Armar-t, amik mind visznek 8-8 Settlet, amik mind .....

És így tovább az összes egységénél. Figyelmeztetés: ezek a változások az ellentét seregeire is valóságosak lesznek. Jó szórakozást (és thanx to Gwyldyn, aki az egészet rájött).

## A-TRAIN

Játék közben bármikor írjuk be :  
"CHEATERCHEATERWIMP" - kb 50,000,000 pénz

## ALADDIN

Ha véletlenül trainer nélküli változatunk van, egy loza mazdulattal kánnyíthatunk a játékon, ha pause közben a következő irányokba húzzuk a jojt : Fel, Le, Balra,

Jobbra, Tűz, L, F, J, B, T, L, J, T, J, L, T, F, F, T, L, F, L, T.

Észre fogjuk venni, ha sikerült, ezután:

'F10' irány a bonus-pálya '1'-'9' irány az a sarszámú pálya 'Z' irány a pálya másik része a jojjal '+' és '-' a tenti mazgás sebességét állítja. A bonus pályán pause, majd 'TAB', és lássuk a csodát...

## MORTAL KOMBAT II

Itt van 2 tantos kód: a START/OPTIONS képernyőn 'FIONA' nincs vér (tújj) és az optionsban 'ZEDWEB' - diagnostics menü.

## BANSHEE

A címképernyőn vagy az intro alatt 'FLEV17' + RETURN, ez az örökélet (villanást lehet látni, ha sikerült). És egy kis hülyeség: ugyanott 'I AM EXQUISITELY EVIL' + RETURN, na ezt meglátjátok...

## BLOB

Régi, de jó játék. Kánnyebb lesz, ha a kódhoz ANKH-ot írunk. Ha így sem sikerül, a pályakódok : 'EASY' 'TAXY' 'TWIN' 'XNOR' 'HYPO' 'HIHO' 'FLUF' 'WANE' 'MIST' 'JOWL' ennyi elég is lesz.

## CHAOS STRIKES BACK

(csak A500)

1. Keressünk egy sárkányt
2. Süssük el a "MON ZO GOR SAR" Igét (minden rúnából a 6.)
3. 'ESC' - pause
4. 'ALT' lenyomva, és gépeljük be: 'LORD LIBRASULUS SMITHES THEE DOWN'.
4. 'ESC' - pause ki
5. Csapjuk le a sárkányt (hihi)
6. Szedjük fel a tűzbotot és árvendünk a sérthetlenségnek.

## DISPOSABLE HERO

A highscore táblán a bal egérgamb mellé nyomogassuk le sorban az 'EUPHORIA' betűit, majd vissza a tömenübe, és lásd:

## FLASHBACK

Kódok:

EASY: "BACK" "LOUP" "CINE" "GOOD"  
"SPIZ" "BIOS" "HALL"  
NORMAL: "PLAY" "TOIT" "ZAPP" "LYNX"  
"SCSI" "GARY" "PONT"  
DIFFICULT: "CLOP" "CARA" "CALE" "FONT"  
"HASH" "FIBO" "TIPS"

## FRONTIER

Az ugrás üzemanyagköltsége kb. 650 tényév után átpörög (irány a galaxis másik vége!)

## GALAGA'92

(és talán a Deluxe részek is)

A címképernyőn írjuk be a következőt: "ALIENSGOHOME". Ezután játék közben:

"1" +1 élet

"S" Sebesség tel

"D" dupla lövés

"F" tűzerő +++

"N" következő pálya

"B" SCOPE (az a számbeszívó izé)

## HIRED GUNS

Bármikor beírhatjuk a következőket, hatásuk RESET-ig megmarad:

"AMIGA" -végtelen energia, töltény, minden misszió választható, stb.

"APPLGATE" -minden ajtó kinyílik

"CHRISTINA" -minden misszió indítható, akárhány egytorma karakterrel.

## IK+

Néhány érdekes kód, csak úgy ámslesztve:

FREZ, PAC, FISH, BIRD, PERI, ANBK, ANGL, EDHK, FOOK, GLZP,GPZP,SHAH, SIMR, STEW, SUNL, TOTO, FAST, TITL, ARCH, JACQ, SLAN, DATE, WANK, DICK, JUMP ,GERM, FILT, CUNTUNT, és végül FUCKFUCK

## ISHAR 3

Vigyünk az egeret a képernyő bal széléhez (nem azt, a kurzart! :), és tartsuk lenyomva az 'ALT' 'CTRL' 'V' gombokat, nyomjuk le az eger bal legfelső gombját. Érdekes, de gyorsan meggyógyultak (lehet, hogy működik az első 2 részben is!)

## KID CHAOS

Érdekes kódok: (a password menübe)

"ARCADEGAMES" kedves aljátékok menü  
"HARDASNAIS" Cheat menü  
"BMNEPGHITJJ" hát, izé nem tudam (de valamire biztos jó)

Pályakódok

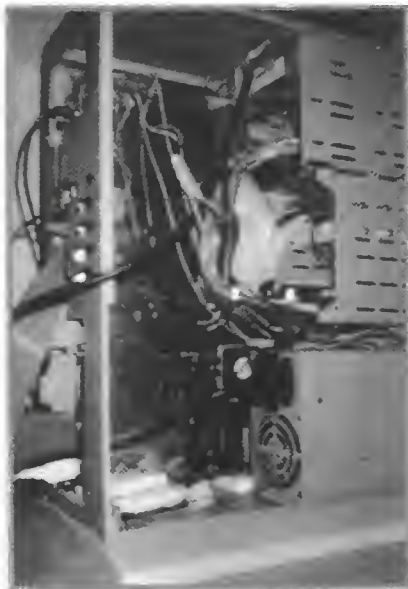
"LFEGOKOKQCK" 2.világ  
"MDORQAPKHOL" 3.világ  
"NRLQTAGASIM" 4.világ  
"OPTSQARBLD" 5.világ

by GMD of RAM Team



# AZ A1200 TORONYBAN

Bizonyára sok A1200 tulajdonosnak feltűnt már a Commodore egyik nagy hiányossága, hogy kevés helyet hagyott a gép belsejében. Még akkor is kevés ha csak egy -ma már alapkiépítésűnek számító- winchesteres, tastram-os gépet nézünk; és akkor még nem beszéltünk a turbókártyákról, amik igencsak töltek a belső tereket. Mondjuk ezt meg lehet oldani úgy, hogy a vinyót kivezetjük, a procira pedig egy hűtőbordát és egy ventilátort rakunk. Csakhogy először is, hogy néz ki egy vinyó ha egy megreszelt Amigából lóg ki; másodszor pedig ahhoz, hogy a ventilátor betérjen ki kell vágni a ház aljából és lábakra kell tenni, mert igencsak kiáll alul; harmadszor pedig a meleg levegő felfelé száll, a processzor a kártyán viszont alul van, tehát majdnem olyan, mintha ott se lenne. Congratulations Commodore, csak így tovább! Namár most ez még hagyján is lenne, de ha megtaláljuk még egy vinyóval (összesen 5 db lehet) és egy CD-ROM meghajtóval, akkor olyan kupi lesz az asztalon, hogy még egy üveg sört sem tudunk lerakni, ráadásul a tápegység már a felétét kifutad. (Commodore Suxx)



Nas, ezek után joggal kérdezhetitek, hogy akkor mi a teendő. Egyszerűen toronyba kell rakni az egész kócerájt és nincs gond többé. Erre két alternatíva kínálkozik, a választást a pénztárcánk vastagsága dönti el helyettünk. A drágább, de egyszerűbb módja az, ha 499DM-ért rendelünk egy erre a célra kivitelezett tornyot, mellyel pár perc alatt, torasztás nélkül megoldhatjuk a gondokat. A másik jóval olcsóbb, de időigényesebb megoldás az, ha veszünk egy PC-s MIDI-tornyot vagy Desktop-ot. Mivel itt, ebben a csóró országban sokan inkább az utóbbi verziót választják, ezért szeretném megosztani minden Amigással az ezzel szerzett tapasztalataimat.

Mindenesetre szükségünk lesz egy legalább 50 cm magas, és 40 cm hosszú toronyra

(vagy Desktopra), egy 40-50 cm hosszú 2.5 inches HD-kábelra, egy 1.5 m hosszú 32 eres HD kábelra (dugó teljesleges), 3 db 1.5 m hosszú és 3 db 1 m hosszú normális 1 eres drótra.

1. Először szedjük szét a gépet, a legapróbb darabokra (még az árnyékoló lemezt is) és tegyük el mindentéle csavart, mert még jól jöhet.



2. A toronyhoz adott csavarokkal rögzítsük egy 3.5 inches helyre a belső drive-ot. A tedőlappból - amelyik a floppy helyén volt - vágjuk ki a vékonyabb részt és a gombnak a helyét, és tegyük vissza a drive elé. (Lehetőleg úgy reszeljük, hogy a lemez és a gomb ne szoruljon a használatnál.)

3. Szedjük ki a toronyból a PC-s tápot, de ne dobjuk el.

4. Na most jön a legnehezebb része: Forrasszuk ki az alaplapról azt a bigyót (Commodore-szabvány) ahova a billentyűzet megy. (Használjunk ánszippantó!)

5. A kitorasztott bigyóra forrasszuk rá a 1.5 méteres HD kábelt. A kábel másik felét pedig torasszuk a bigyó helyére. Vigyázzunk nehogy összeérjenek a szálak, de azért jó tartós legyen.

Rakjuk vissza a billentyűzetet a helyére és rögzítsük a biztonság kedvéért a kábelt a dobozra. Ha nem akarunk forrasztgatni, akkor Deutschland-ben vehetünk egy átalakítót, amellyel bármilyen PC-s vagy MAC-klavíratúrát lehet gépünkhöz csatlakoztatni. Persze ennek is megkérjük az árát rendesen.

6. Ha megváltunk a billentyűzettel, akkor inentől már gyerekjáték lesz. Vágjuk el a LED-ek kábeljait és a 3 db. 1.5 méter hosszú dróttal hosszabbítsuk meg őket.

7. A floppy tápkábeljeit hasonló módon hosszabbítsuk meg az 1 méter hosszú dróttal.

8. Az alaplaptól próbáljuk betenni úgy, hogy a tetejétől kb. 8 cm-re legyen (a PCMCIA-

slot miatt kell), és a portok a torony hátuljára legyenek nyomva.

9. Jelöljük be a szükséges portokat és vágjuk ki. Minden port mellett van két rögzítőanya, egy-két ilyen helyen is túrjuk ki, és rögzítsük a toronyhoz. A másik oldalán pedig oda tegyük csavarokat, ahová az árnyékolólemez volt erősítve. Ha nem érne a házhoz a csavar (nem mindegyik ház ugyanolyan), akkor egy vékony fémlapkával meghosszabbíthatjuk.

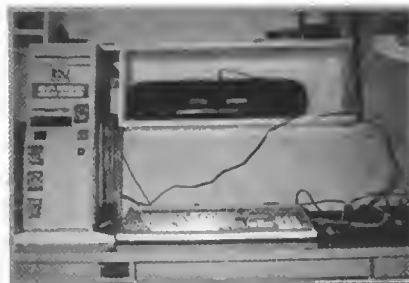
10. Ha valamilyen kártyánk van, akkor a biztonság kedvéért szarítsunk alá egy hungarocell-darabot így nem mozdulhat el.

11. A meghosszabbított kábeleket dugjuk a helyükre, és a floppyt a 2.5 inches HD kábellel kössük össze az alaplappal.

12. Ha kettő vagy több winchestert használunk, akkor azt amelyiket gyakran kisérdünk egy 5.25 inches helyre tegyük, mert így könnyebb kivenni. A másik (BOOT) vinyót pedig tegyük az alsó winchester részbe, így több helyünk marad felül és még a CD-ROM, meg egy 5.25 inches floppy is kényelmesen eltér.

13. Tegyük a tápot úgy a toronyba, hogy a kapcsoló könnyen elérhető legyen. Ha a tápunk nem bírja, akkor használjuk a toronyhoz adott PC-tápot, aminek az átszerelését bízzuk inkább olyanra, aki ért hozzá, mert nem könnyű. Vagy vegyünk egy Amiga 500-as, illetve egy eredeti 250 wattos, A1200-as tápot (69 DM).

14. Még egy apró tanácsot hadd adjak: a torony TURBO gombját használhatjuk jumper állítónak. Csak keressünk két olyan lábat a gomb hátoldalán amelyik egymással érintkezve vezetnek, ezt két dróttal kössük a Master részre.



Mindenesetre megéri ez a módszer, mert ugye 30 ezer forintot nem szívesen dob ki az ember az ablakon, egyszerűen csak azért, mert nem képes arra, hogy pár dróttal áttorasszon. Az egész művelet kb. fél napot vesz igénybe, tehát egy esős vasárnapi délutánon bárki hozzáthat. Természetesen semmitéle felelősséget nem vállalok senki Lammer-kodásáért sem. Aki hozzálat annak sok szerencsét, és jó barkácsolást kívánok. Bizonyítékként nézzetek meg a képeket! Én megcsináltam, másnak is sikerülhet. Ha valahol elakadtál vagy még több információra lenne szükséged, megtalálsz a Budatétényi Amiga Klubban minden szombaton.





Hí Skacok! Itt a nyár, a legtöbb raytraca szezon, legalább is számamra. Nappal a strandon áztatom magam, miközben a gép erőteljesen számol, éjszaka pedig a hűvösben beállítom a másnapi számolgtatnivalót. Higgyétek el, ennél nincs jobb! (Na jó, lehet hogy van.) Hogy mikor alszam? Majd télen, a medve is akkor teszi, ő pedig elég bölcs ahhoz, hogy tudja mi a jó, elvégre a tavaszi időjárásról is őt kérdezik a tudósok. Ennek a nagy hajlásnak az eredménye egy találós kérdés, mi ez:

Telefonszám váltászás alatt, ezt most hagyjuk, de az (56) 420-821-es faxra küldhetitek az messageket. A levélbe, képeslapra, vagy csekk hátuljára ne telejtétek ráírni: Imagine II. kötet megrendelés. Jut eszembe csekk, ez a legjabb megaldás, mert így nem számítom tel külön annak a kis enyves hátú, cakkos szélű cédulának az árát, amelyet a posta nevű harácszműben nyolnak tel a csomagra.

A jutalmakról. A legtürgébb 10 megtejtá között a jelenlétemben kisorso-

A fábbiek sem veszítenek, mert 1150 Ft-ért megkaphatják a kötetet, és ez már bruttó ár.

Na most csináljunk valami értelmeset is. Én például letekszem aludni.

Jó reggelt, ne haragudj, hogy ilyen korán zavarlak, nálam hajnali fél tizenegy van, még meg sem virradt odakinn. Vagy lehet hogy megvirradt, de a redőny le van eresztve. Mindegy, ha délig sem lesz világosabb, akkor megnézem, addig

1150 Ft  
ÁFA-val

Imagine II. kötet

A  
U  
R  
U  
M  
#  
5

Arany Sándor  
3D grafika és animáció  
Amigán és PC-n

Imagine II.

Megtejtéseket és megrendeléseket a következő címen várak:  
Aurum DTP Stúdió,  
5430 Tiszaföldvár,  
Ószőlő Fő út 64.

lak 10 ajándék könyvet, plusz egy álmutazást. A nyertes ingyen elálmodozhat arról, hova menne nyaralni, ha lenne rá elég pénze.

gyertyaténynél írom tovább a cikket. Azért nem elemilámpánál, mert kell az elem a számítógépbe, áram ugyanis nincs.



Hopp, van áram. Nem tudom mitől lett, de amikor elbóbiskoltam és nekidőltem egy Power feliratú volominek, hirtelen lett áram a gépben. Így már használhatam a zseblámpát. Hurrá!

Ez a sötétség annyira megihletett, hogy a tényfarrasokról fogok írni. (Éhes disznó makkol álmodik. Az álmos meg szolmóról, omire lefekhet.)

Szával az Imagine 3-as verziójában megjelent egy új textúra típus, a Litex, vagyis Light textúra. Ezeket nem narmál tárgyakra, hanem fényforrásokra lehet alkalmazni, segítségükkel a fény tulajdonságait változtathatjuk meg. Létrehozhatunk olyan hatást, mintha a fény mozaikablakban jönne keresztül, és az ablakkereketek árnyékot vetnének. Hasanlá hatás, amikor a fényben olyan árnyékok jelennek meg, mintha az zsalugóteren jönne keresztül. Van olyan Litex, amellyel a fény szélét lógíthatjuk, megszüntetve az éles kontúrokat.

Nem közvetlenül ide tartazik, de megemlítem, hogy van olyan textúra, amely úgy alakítja át a tárgy színeit, hogy az azon óthalódó fény színe is megváltozik. Ezzel például egy vetítógép tökéletesen leutánozható, a talra az a kép fog kivetülni, mint ami a tárgyon volt.

Ezek a textúrák nem csak roy-trace számítási módban fejtik ki hatásukat, hanem scanline-ben is, ami nagyon pozitív. Annál is inkább, mivel traca módban eddig is vetett árnyékot a zsalugóter, de ezt nem mindenki tudja kiválasztani. Főleg egy ezer kockás animáciban.

A Litexek között vannak olyanok amelyek csak bizonyos típusú tényfarrásokon használhatók, és vannak olyanok, amelyek mindegyiken, ez jelenti a *Típus*: utáni néhány betű. Legalább is ennek szántam. A *Paraméterek* jelszó után (nem tévesztendő össze a dietil éterrel, mert attól elalszik az ember) az adott textúra (ki adta?) kéredezőjében lévő input mező magyarázó toálolható.

No, lássuk a medvét (már megint a medve, azt hiszem túl sokat néztem a Micimackát).

#### FRNCHWIN (French windows Light)

Típus: Minden tényfarrás

A textúra olyan hatást ad a ténynek, mintha az üvegezett ajtón jönne keresztül. Az üvegcellák közötti keretek árnyékot vetnek a fényben. A képzeletbeli ajtón lévő üvegcellák száma és az elválasztó keretek szélessége vízszintesen és függőlegesen külön-külön megadható.

#### Paraméterek:

*Num Vert/Hz Planes* – Az ajtón lévő üveglapok száma függőlegesen és vízszintesen.

*Vert/Hz Shade Adj* – Ez az üvegcellák közötti fény nem átlátszó függőleges és vízszintes keretek szélessége. Ezek a keretek árnyékot vetnek a fényben. A szélesség egy cella és a haza tartozó keret méretéhez képest értendő, tehát a 0.5 azt jelenti, hogy az üveg és a betoglaló kerete azonos szélességű lesz. Ha értéke 0.0, nem lesz keret, így a textúrának sem lesz hatása, ha 1.0, akkor a teljes ajtófelületet a keret teszi ki, vagyis tőmár ajtó jön létre, amelyen nem hatol át fény.

*Penumbra Adj* – A fény félárnyékos szélének mérete az egész fény sugar méretéhez képest. Magasabb érték lógább fény sugarot eredményez.

#### SOFTEDGE

Típus: Hengeres és négyzetes tényfarrásokhoz.

Az alakos tényfarrások szélét lógíthatjuk ezzel a textúrával, így nem lesz azoknak éles kantúrja, mint egyébként.

#### Paraméterek:

*Penumbra Adj* – A fény sugar lógy szélének mérete az egész fény sugar méretéhez képest.

*Naise 1, 2* – A szőrt fény részbe vihetünk ezzel a két paraméterpárossal váltazatszogat, ezáltal nem lesz a fényforrás széle valószínűleg egyenesen halványuló.

#### STROBE

Típus: Minden tényfarrás

Ez egy animált fény textúra, amely ciklikusan váltaztatja a fényforrás színét két érték között. Ha az egyik szín teke, a fényforrás ki-be kapcsolódni látszik, hasonlóan, mint a vosúti ótjórót biztosító fény sarampó.

#### Paraméterek:

*Strobe Cycles* – Annak mértéke, hogy hányszor olokuljon át ciklikusan a fényforrás színe a két szín között egyetlen animációs ciklus során. A zökkenőmentes loopolás miatt egész értéknek kell lennie, de elfogadott a tört szám is.

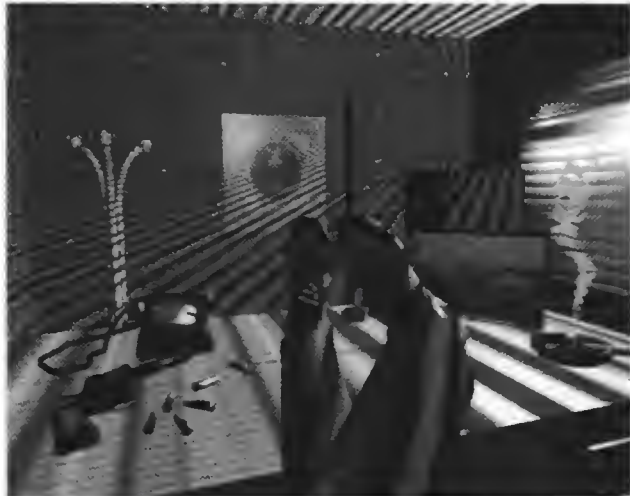
*Light Color 1, 2* – A fényforrás két szélső színe.

*Dist Travelled* – A textúra animációs időváltzója, ez mutatja meg, hogy hol járunk időben az animációs cikluson belül. A marfázis során ennek az értékét kell 0.0-ról 1.0-ra váltaztatni egy animációs ciklus végrehojtásához.

#### VENUTE (Venetian Blind Lighting)

Típus: Minden tényfarráshoz

A textúra olyan hatást kálcsánáz a fénynek, mintha az lécrelettán, zsalugá-



teren jönne keresztül. Hasanlá mint a *FrnchWin*, de nem lesznek függőleges elválasztó árnyékok.

#### Paraméterek:

*Number of Shadows* – A redőnylécek száma, ennyi vízszintes árnyék jelenik meg a fényben.

*Shadow Sz Adj* – Az árnyék mérete, vagyis a lécek egymástól vett távolságának aránya a lécek és egy hozzá tartozó rész méretéhez mérten. A 0.5-ös érték azt jelenti, hogy a lécek és a részek mérete azonos lesz.

*Penumbra Adj* – A fények szélén lévő félárnyékos, lógy rész mérete.

*Naise 1, 2* – A fény lógy szélének egyenetlensége. Segítségével kiküszöbölhetők a túl szabályas, gépies kárvanalak és szabályas átmenetek.

Ennyit móra, további részletek meg tudhatók a most megjelent könyvből, ahol a 3.2-s Imagine verzió több mint száz textúrájáról és 25 animációs effektjéről is találhatók a fentihez hasonló részletességű doku, plusz egy-egy színes kép, hogy könnyebb legyen eligazodni közöttük.

Közben felkelt a nop. (Mindjárt, mihelyt felhúztam a redőnyt, szerintem utók keze van a dalogban, már akkor is gyanokodtam, mikor hirtelen megjött az áram.)

Bocs, hogy kicsit zagyva voltam, szerintem is van valami obbon, amit az orvos mondott, mőrmint hogy többet kellene az árnyékban lennem. Előfordul, hogy az enyhe kárkáros nyomás, amit a fejemen érzek, a naptól van. De lehet, hogy a sapkától, ezt a labareredmények megérkezése előtt nem lehet teletássággal eldánteni. Mindegy, a zórőjelentésen rajta lesz, csak engedjenek ki, Addig is íratok, mindig öröm a levél itt a zárt asztályn.

Puszkóllak benneteket

De genere Aurum



# CD ROM - AMIGA, AMIGA - CD ROM

Aki manapság számítástechnikával foglalkozik, az előbb utóbb szembekerül azzal a problémával, hogy kicsi a Winchester. Persze a kétszer akkora is ugyanúgy kicsi lenne, meg aztán a sorozatos harddisk vásárlást az ember pénztárcája is megbánja. Ezért kell egy alacsonyabb adattárolási módszer.

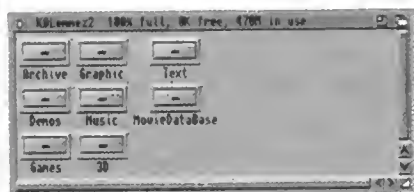
A lemez drága és lassú, a streamerek (video, DA1...) saras elérésűek, ezért használatuk körülményes. Marad a CD-ROM.

Egy CD-ROM lemez kb. 640 Mbyte adat tárolására alkalmas, elérése viszonylag gyors és az ára is elég olcsó.

Ezek az okok vitték rá minket, hogy az előző számban leírt CD-ROM cikk ne maradjon totytatás nélkül.

Az olcsó ár és a könnyű kezelhetőség végett most az ATAPI interfacé-szel rendelkező CD-ROM meghajtó kerül a bonckés alá. Amiről az előző számban nem esett szó, az a "melyik gépbe hogyan" kérdés.

Az Amiga 500/500+ egy külső AT buszos vezérlőt igényel, és nem baj ha a KickStartot is kicseréljük 3.0-ra vagy 3.1-re.



Az Amiga 600/1200-nál a belső AT buszos csatlakozót kell kivezetni és egy átalakítóval 3.5"-re alakítani (aki 3.5"-es HD-t használ az már ezt meg is tette).

Ezeknél a gépeknél a drive csak kívülről tér el, így nem árt egy külső ház beszerzése sem.

Az Amiga 3000 mivel csak SCSI vezérlőt tartalmaz, itt érdemes elgondolkodni az SCSI CD-ROM-an, mert különben vennünk kell egy AT buszos vezérlőt (ez nem túl olcsó ~12 ezer forint, de kapható).

Az Amiga 4000-hez semmi extra nem kell, de azért itt is vannak gondok, mert a drive csak úgy tér be az 5.25"-es egység helyre, hogy az AT buszos szalagkabel közepe dugóját dugjuk a drive-ba, mert ezen nincs lezáró műanyag és így 0.5 cm helyet nyerünk. A 4000-esnél van még egy lehetőségünk, a CD hangkimenetét az alaplapon levő hangbemenetre (az alaplapon bal hátsó három tűskéje) ráköt-

hetjük, így a CD is az Amiga RCA hangkimenetein fog megszálni. Ezt a többi gépen is megoldhatjuk egy kis barkácsolással.

Feltehetjük még azt a kérdést is, hogy mire használhatjuk a CD ROM Drive-at. Hallgathatunk vele Audia CD-t, nézhetünk rajta Kodak PhotoCD-t, használhatunk CDTV/CD32 programokat (AGA chipset szükséges a CD32-hez), játékokat, használhatunk PC-s lemezeket (a kompatibilitás persze csak adat szinten létezik pl.: JPG, GIF, WAV, S3M, MID...) és olvashatunk vele akár általunk íratott Amiga tartalomú CD-ROM lemezeket (lásd a következő számban!).

Miután megvettük az ATAPI CD-ROM Drive-at, csatlakoztassuk az AT buszas kábelre (az egyes láb mindig a táp felé van), majd dugjuk rá a tápkábelt és ha tudjuk, kössük be a hátsó hangkimenetet is, állítsuk be a jumper-eket, a HD legyen a master, a CD eddig a slave, majd a gép bekapcs.

A következő segédprogramokra lehet szükségünk: az L könyvtárba (SYS:L) egy CD filesystem, ami lehet a 3.1-es Workbench-hez adott "CDFileSystem" vagy aml még jobb, a "CacheCDFS" (én az utóbbit ajánlanám). Kell a Devs-be (SYS:DEVS) az "A4000\_Atapi.device" vagy az "A1200\_Atapi.device". Ezeknek a demo verziója csak egy óra CD használatot engedélyez, de regisztrálható. Végül pedig kell egy CD0 nevű mountfile a DosDrivers könyvtárba (SYS:Devs/ DosDrivers vagy SYS:Storage/DosDrivers). A CD0 tartalmaz egy device kezdetű sort, ahova a device neve kerül (pl.: a1200\_atapi.device) és egy FileSystem kezdetűt, ahol a filesystem kell, hogy legyen (pl.: L:CacheCDFS).

Más dolgunk nincs is. Ha telmountoljuk a CD-t, akkor a CD0: névvel hivatkozhatunk rá. Így ide természetesen nem lehet, csak olvasni rá, így a Free Space mindig 0.

A CacheCDFS nagy előnye, hogyha a CD-n nem csak adat, hanem audio track is van (vagy csak audio), akkor automatikusan kirakja az általunk kiválasztott audioCD lejátszó program ikonját.

A CacheCDFS sajátos beállításait ugyancsak a mountlista egy sorába kell beírni. Erre a sorra példa a következő:

```
"Control" = "MD=0 LC=1 DC=4 S L LV AL
LFC=1 HR=.rsrc NC M AUDIO=C:PlayCD"
```

Az L konvertálja az összes file, volume nevet kisbetűre. Az LV konvertálja az összes volume nevet kisbetűre. Az AL au-

tomatikusan a nem Amiga CD-keket konvertálja kisbetűre. Az LFC értéke annak a karakternek a számát adja meg, amitől konvertálni kell. Az M használja a TD\_MotorOff utasítást az alvás után. Az AUDIO pedig annak az audio player-nek a neve és elérési útja, aminek az ikonját a CacheCDFS automatikusan kirakja audio track esetén.

Az Amigás CD-ROM létjogosultságát az is bizonyítja, hogy az elmúlt időbe rengeteg CD-t kezelő program született, ezek szép sorban mind terítékre tagnak kerülni, de most kezdjük a legegyszerűbb audio lejátszóval a PlayCD-vel.

Az Elaborat Bytes fejlesztette ki 1994-ben a PlayCD programot eredetileg az SCSI-II drive-akhoz, de jól működik az ATAPI-val is. A programnak egy fő képernyője van, melyen a CD-n levő számok mennyiségét és az aktuális track számát, a trackból és a lemeztől letelt időt láthatjuk. Megtalálhatók a szakasos vezérlő gombok (Play, Stop, Pause, Next/Prew Track, Eject) és a Track-eket jelző számok is, melyekkel közvetlenül érhetjük el az X-dik Track-et. A normál CD lejátszókhoz képest újdonság az, hogy egy slider segítségével beletekerhetünk egy mozdulattal a szám középebe.



A lejátszás módja (Mode menü) négyféle lehet. A Continue esetén a track-ek egymás után kerülnek lejátszásra. A Program mód a play előtt néhány track számának megnyomására vár, melyeket a play hatására a megnyomás sorrendjében fog lejátszani. A Shuffle módban összevissza hallhatjuk a track-eket. A Track módban pedig csak egy Track-et játszik le a program, aztán megáll. Bekapcsolhatjuk a menüben a Repeat módot is, ami a lemez, program vagy szám ismételt lejátszását eredményezi. A fő képernyőn található még egy hangerő szabályzó is (Volume), de ez csak az SCSI CD-ROM-okon működik.

Röviden ennyi lenne. A következő számban folytatjuk az ennél sokkal bonyolultabb (és néha használhatatlanabb) CD-ROM kezelő programokkal.

Petráff



# NOVOTRADE 2C Kft.



## Master System kazetták

Ace of Ace  
Back to the Future  
Basketball Nightmare  
Chuck Rock  
Desert Speedtrap  
Jungle Book

## Game Gear kazetták

Allen 3  
Desert Strike  
Ecco the Dolphin  
Jungle Book  
Robocop vs Terminator

## Mega CD lemezek

Tomcat Alley  
Double Switch  
FIFA International Soccer  
Ecco the Dolphin  
Prince of Persia  
Thunderhawk  
BC Racers  
Rebel Assault

## Mega Drive kazetták

NBA Live '95  
Stargate  
Generations Lost  
Ecco 2  
Jimmy White's Snooker  
Jungle Book  
Lion King  
Pitfall  
Syndicate

# SEGA



MEGA DRIVE II + 2 cp	21.990 Ft
MEGA CD II	49.990 Ft
MASTER SYSTEM +2 játék + 1 cp	7990 Ft
GAME GEAR	16.500 Ft

## Kiegészítők

Master system Control Pad	1.600 Ft
MS/GG konverter	1.790 Ft

Több mint 140 féle játék kazettával várjuk kedves vásárlóinkat!



# JAGUAR



## 64 bites videójáték!

### ATARI JAGUAR JÁTEKKAZETTÁK

Alien Vs Predator  
Brutal Sports Football  
Wolfenstein 3D  
DOOM  
Evolution Dino Dudes  
Tempest 2000  
Raiden  
Trevor McFur in the Crescent Galaxy  
Club Drive  
Dragon  
Kasumi Ninja  
Iron Soldier  
Bubsy  
Checkered Flag  
Zool 2  
**9.990 Ft**

### ATARI Jaguar videójáték

- 64 bites videó chip
- 16.8 millió szín
- CD minőségű 16 bites hang
- 1 kontrolpad
- játék (Cybermorph)

**49.990 Ft**



### ATARI Jaguar kontrolpad

4.500 Ft

# ATARI

ATARI 520 STEF számítógép  
19.990 Ft  
Monochrome monitor ST-hez  
19.990 Ft  
SF314 külső drive ST-hez  
11.200 Ft

Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!

Címünk: 1136 Budapest, Balzac u 35.  
Tel.: 140-2954



# AMINET SET 1

Az Internet-ről már olvashattatok régebbi GURU számokban. Gondolom azt is sokan tudják, hogy e világot behálózó rendszer szolgáltatásain kívül Shareware és PD programokat lehet tel, illetve letölteni. Joco, és személy szerint én is (Joco jóvoltából) javarészt innen merítjük a PD, és SW rovatban ismertett programokat.

Az Internet Amigás része az Aminet, itt egy megboldogult Amigás gigaszám csemegézhet kedve szerint. Csak hát nem mindenki jut a hálózat közelébe, pedig már potom 3.500 Ft + ÁFA-s áron 1 havi otthoni bérletet lehet vásárolni + a feltelondij (helyi).

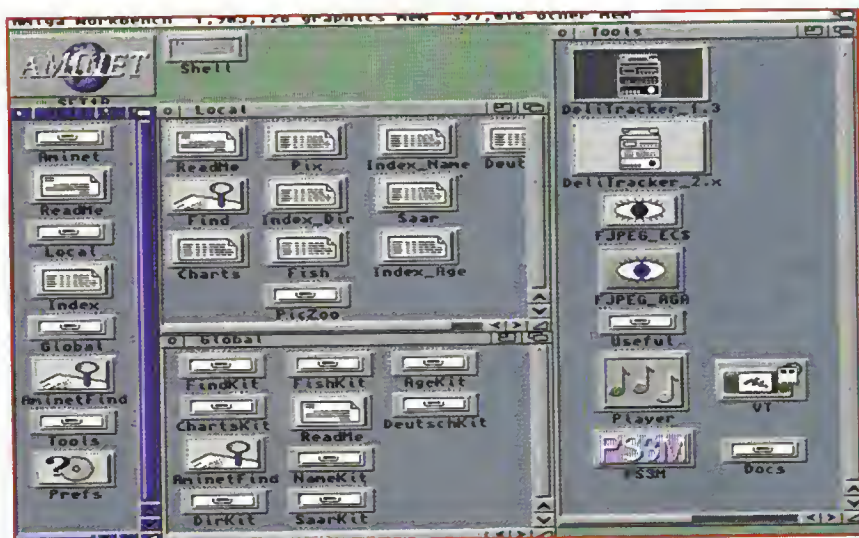
A hálózaton található programok utáni érdeklődés napjainkban hihetetlenül megnőtt, nem hiába. Így az AmiNet-ért teletölt emberek engedve e nyomásnak, no meg pénzt és reklámot látva a dologban kiadták az első AMINET SET1 CD-s válogatását. A 4! db CD-n három év legjobb AmiNET válogatása található, természetesen tömörítve (LHA, DMS, RAR). A válogatás megjelenési ideje 1995. január 1. A programok mind Amigán mind pedig PC-n elérhetőek, letölthetőek, csak egy CD meghajtó szükségeltetik hozzá. Hála az ATAPI-s CD-k terjedésének immáron Amigán sem megfizethetetlen egy CD meghajtó, feltéve ha van AT felületed (A1200-A4000).

A 4 CD egyszerűen fantasztikus! Totál tele van, ami kb. 2.3-2.5 gigabyte és full Amiga! Ha mindent kipakolnánk kb. 3000 lemez lenne és úgy 4 gigabyte terjedelmű, összesen 12000 program található rajtuk. Ha minden igaz, lesz itt egy kép a 4 CD (A, B, C, D) főbb témáiról. Mindegyik CD-n ún. kiemelt csoportok vannak ami azt jelenti, hogy arról a témáról azon a CD-n bővebben található anyag. Az A-CD util és programozási, B-CD grafikai, C-CD demo és játék, végül a D-CD zenei témáival emelkedik ki. Mivel hatalmas mennyiségű program található a CD-ken, csupán ezek átnézése is hónapokat venne igénybe, szerencsére a CD-t összeállítók profi Amigások voltak. Igen precíz, átgondolt és viszonylag gyors is a tengernyi program átnézése (info), és az egyes programok kikeresése, mivel mindezt AmigaGuide formában tették, ezentelül mindegyik (téma szerinti) direktoriban külön Index (text) tájlt találunk az aktuális tartalomról, csoport, név, méret, rövid leírás. Aki csak névszerint (ABC) vagy idő alapján szeretné megkeresni a programot ezekre is lehetősége adódik, de azt is meg tudjuk csinálni, hogy innen a Guide-ből kitömörítjük a kiválasztott tájlt, bár erre szerintem mindenkinek be van "lőve" kedvenc fájlmásolója.

Most pedig lássunk néhány programot (szerény) ízeletnek a 12000-ból.

ASM forráslisták, programozási leírások, ROM Kernel Manual (1 MB LHA!), ASM coder sul, Amos források extensions (lásd AMOS rovat), C források, C leírás és util, AmigaE komplett + források + leírás + E-s újságok, GUI programozása (ASM, E, C), Oberon, Basic, ACE basic, BlitzBasic források és util, összesen kb. 180 MB és ez csak az első lemez. A berhelni vágyók is találhatnak sok építgetni való Amiga kiegészítő-

kedvelői nemcsak "apróbb" szerkesztőket és hasznos programcskákat találhatnak a CD-ken, hanem igen sok objectet, textúrát, valamint rengeteg animációt (Imagine, LW, MPEG), ezek mellett sok digitális és renderelt kép (JPEG, GIF, IFF) kapott helyet. Na jó, most és itt abbahagyom a felsorolást, mert ahogy ránézek a CD-k tartalmára még a negyedénél sem tartok. Olyan fajta program nem is létezik Amigára ami ezen a 4 CD-n meg nem található, akár tucatszám. Egyszerűen féltelmes.



ket, hang-képdigitalizáló, HD-s floppy, A1200 tower, I/O board, Midi interlace, 1541-Amiga, Virus beeper stb. kapcsolószárjok. Texteditorok pl. Gold ED, print progik, tontkészletek úgy 10-15 MB (LHA) a gyűjtőknek.

Játékelőzetesek, shareware, és PD játékok száza lappanganak a megtelető tiókokban kb. 200-250 Mbyte-nyi.

Aki esetleg letörölte "régebbi" demoit, introit itt újra rátalálhat. Viszonylag sok újabb keletű demokat is rejtenek a CD-k (SwitchBack, ILYAD). Sok slide show, music disc után örömmre pár magyar intro, demot tettek fel a korongokra NopAGA, Ray of Hope 2 stb.

A CD-k legterjedelmesebb részét a zene (util, mod, digi) könyvtárak, csak a 4. CD-n 380 Mbyte (LHA) e fiókocská, van itt kérem minden S3M, MOD, Chips, MED, digik... Zene util hegyek, szerkesztők (Tracker, 4-256 csatomás), playerek, sok Midi-s util, konverterek, ripperek... Másik jelentősebb állomány a PD utilok alkotják, számuk több ezerre tehető, átnézésük, kipróbálásuk heteket vagy inkább hónapokat vesz igénybe. Grafika, 3D

Az Amiset 1 4 CD -je megvásárolható a PC AND MODELL2000 üzletében, ára pedig a 4 CD-hez, 2.5 gigabyte-hoz viszonyítva egyszerűen nevésegesen olcsó, annyira, hogy még lemasóltatni sem éri meg. AMINET CD-k sikerét az is bizonyítja, hogy már a 6. CD-nél tartanak. Persze mindig a legújabb a legdrágább CD, így akinek nem sürgös talán érdemesebb megvárni a következő SET-et (4 CD). A másik hatalmas ötlete az összeállítók az, hogy felhívásokkal fordulnak az AMINET felhasználókhoz.

Aki saját készítésű programot tesz fel a rendszerre és beleegyezik abba, hogy a programja rákerüljön a következő CD-s válogatásra, annak INGYEN! elküldik a CD-t. Ez nem kacska, és nem (csak) üzleti fogás, mert az egyik barátomnak már 2 db (AMINET 5-6) CD-t is küldtek a telrakott programjairól. A következő SET reményeim szerint még az év végén megjelenik, erről feltétlenül írunk.

Addig is kellemes bogarásztást.

Angler



# Hírek

folytatás a 30. oldalról

A fejlesztés jelenleg még az alapoknál tart. A választott nyelv – természetesen – az ANSI C, csak a C-ben meg nem írható részekre használható assembly. Hogy az Amigát megvásárló Escom-mal milyen lesz a fejlesztők kapcsolata, az ebben a pillanatban még nem tisztázott.

Az Amiga OS-sel kapcsolatos információk az Interneten keresztül érhetők el: az információs csomag az amigosinfo@aobh.xs4all.nl címre küldött levélre kapható meg.

## Light-ROM 2

A nagy sikert elért Light-ROM CD után megjelent a folytatás is. Május eleje óta mindenki számára elérhető az 350 MB új adatot tartalmazó második rész.

A CD-n 3.700 Lighthwave object található, a számtalan textúrán, képen, és animációs map-en kívül. A könnyebb használhatóság érdekében mindenhez tartozik egy kisméretű renderelt kép (thumbnail rendering). Most is megtaláljuk a Showcase könyvtárat, melyben a világ minden tájáról származó renderelt Lighthwave képekben gyönyörködhetünk.



E CD is multiplatformos, azaz nem csak Amigán használható. Ennek különösen most van jelentősége, hogy a Lighthwave 4.0-s változata hamarabb jelent meg PC-re, mint Amigára.

A Ligh-ROM listaára hasonlít az elsőéhez, \$39.95-öt kell érte fizetni.

Michael Meshew  
Graphic Detail  
4556 South Third Street  
Louisville, Ky. 40214

USA  
(502)363-2986  
michael@iglou.com

## CD-1200 Plus

A német AltaData egy új, az Amiga 1200-es PMCIA portjára csatlakozó CD-ROM vezérlőt hozott forgalomba. A vezérlővel ATAPI kompatibilis IDE CD-ROM-ok vezérelhetők.



Meghajtó szoftverként a Cache CD filesystem-et mellékelik, mely Photo-CD és multi-session kompatibilis, továbbá támogatja az ISO9660, Rockridge és a Mac HFS formátumot is. Egy CD<sup>32</sup> emulátor szintén része az összeállításnak, mely az audia-kábellet együtt 230 DM-be kerül.

ComGo GmbH  
Schwanthalerstr. 12.  
80336 München  
Germany  
Tel.: +49 89 3211033  
Fax: +49 89 3174957

## Az Amiga World nem jelenik meg

Az legrégebbi Amigás újságnak számító amerikai kiadású Amiga World kiadását az 1995 áprilisi számmal megszüntette a kiadó Techmedia Publishing, mely egyébként az IDG kiadó csoport tagja.

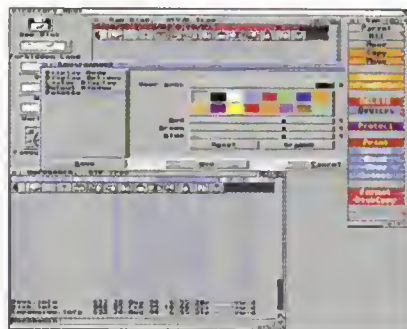
Bár a januári számban még megünnepelték a AW századik számát és az Amiga tíz éves múltját, valószínűleg a helyzetük már akkor sem volt a legrózsásabb. A megszűnés végső indoka az volt, hogy akkor még nem látszott a tizenegyedik hónapja tartó tetszőmódszeri eljárás vége.

Az Amiga World előfizetői választhatnak, hogy a továbbiakban az Amiga Copmuting (mely immár szintén IDG kiadvány), vagy a Digital Video-1 kívánják a továbbiakban megkapni.

## A Directory Opus a kalózkodás áldozata lesz?

Jonathan Potter, a Directory Opus szerzője megdöbbenésének adott hangot, hogy kevesebb mint egy héttel a program megjelenésétől, széles körben elterjedtek a kalózmásolatok.

Az új változat egyébként 6 hónap kemény munkájának az eredménye, sőt már azóta is megjelent néhány hibajavítás, így a cikk írásának pillanatában 5.11 számít a legújabb változatnak. Az új program megdöbbenő mértékben eltér az előző változattól, és nem mindenkinek nyeri el a tetszését, bár az vitathatatlan, hogy lényegesen gyorsabb mint a 4.12-es változat. Az új filozófia legjellemzőbb tulajdonsága, hogy Workbench helyett is használható (installáláskor teljéről, hogy a Workbench helyett induljon el). A sok változás miatt a régi megszokott konfiguráció a múlté, újra kell kezdeni az ismerkedést az egyes funkciókkal.



Érdekes vélemény olvasható a programról abban az Amiga Formátban, melyben 95 %-os értékelést kapott – 640×256-os felbontás használata mellett nem feltétlenül érdemes up grade-elni, mert kisebb a képernyő hasznos felülete mint a korábbi változatokban.

A program ára 139 DM, míg az up grade 69 DM-be kerül.

Stetan Ossowskis Schatztruhe  
Gesellschaft für Software mbH  
Veronikastr 33  
45131 Essen  
Germany  
Tel.: +49 201 788778  
Fax: +49 201 798447

(JOCO)



# ITT A SONY

ÉS VELE EGYÜTT TERMÉSZETESEN A LEGJOBB ZENÉK



## MICHAEL JACKSON - HISTORY

MC\CD\LP

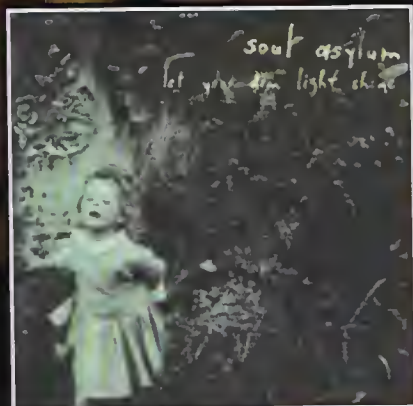
Azt hiszem, Jacko-ról már mindent leírtak amit csak lehetett, sőt néha olyanokat is, amit nem lett volna szabad. A róla szóló irodalom lassan már több könyvtárat is kitenne, ezért én inkább nem veszködnék itt az életrajz stb. ismertetésével, ha valakit nagyon érdekel, az manapság már utána tud nézni magyar kiadványokban is. A HIStory pedig? Harminc dal egy egészen dupla CD-n, 15 régi valamint 15 új felvétellel. A régi dalok között megtalálható gyakorlatilag az összes MJ sláger, amely a slágerlisták élvonalában forgolódott. Mivel korosabbak is akadnak közöttük, az egész anyagot Digitally feljavították, a tökéletes hangzás kedvéért. A felsorolást ismét megspórolnám, bár telne vele az oldal, de nem hiszem, hogy volna olyan MJ rajongó, aki ne tudná nagyjából elsorolni, hogy milyen számok találhatók az első CD-n. A fontosabb most a második CD tartalma, amely ugyebár az új dalokat tartalmazza. MJ sokoldalúságát mutatja, hogy szinte minden számban tud új dolgokat mutatni, nem ismételteti önmagát, bár ezt egy ilyen világsztártól el is várhatjuk. Külön kiemelném a Beatles feldolgozást, amely igazán eredetire sikerült és végre annyi remake után ismét jó hallani a Came Together c. dalt. A lemez első száma, a Scream azonnal a megjelenés után az első helyre ugrott majd minden slágerlistán. Egyszerűen az első CD a tökéletes hangzás jegyében született, a második pedig a tökéletes világsztár alkotása. Manapság ez a dupla kötelező hallgatmány mindenkinek.



## DEEP FOREST - BOHEME

MC\CD

A Deep Forest nevű formációnak két tagja van, név szerint Michel Sanchez és Eric Moquet. Szűkebb körben talán ismertek idehaza is, hiszen első lemezük – amely 1993-ban jelent meg – nagy siker volt. Akkor az afrikai esőerdők mélyén gyűjtötték dallamokat, törzsi énekeket, többek között Zaire-ban, Kamerunban. Ezeket keverték a különleges évek ritmusával, stúdiótechnológiájával. Talán a legismertebb szám a video-siker Sweet Lullaby. Aranylemez az USA-ban és Angliában, dupla platinalemez Ausztráliában. 1993 óta több mint kétfélmillió lemezt adtak el. Ilyen előzmények után az elmúlt két év felfedezőmunkával telt a csapatnak. Ezenközben ismerkedtek meg Sebestyén Martával, akit ha máshonnan nem, akkor a Muzsikás zenekarból illik ismerni. Egyébként a Muzsikás együttesnek három albuma jelent meg az USA-ban. Miután Márta hangja és a zenék elbűvölték a két mixert, érdeklődésük a mi régióink felé fordult. A Bohème-n magyar, bolgár, fehér-orosz dalok találhatók, megfűszerezve némi japán, tajvani és inuit dallamokkal. Kedvenceim közé tartozik egy igen eredeti feldolgozás, hadd ne fordítsam: Le Chant Des Partisans. A nálunk már bemutatott Pre-A-Porter soundtrack albumon is lehet némi izelítőt kapni a zenékből. Ezen található a Marta's Song, melyben természetesen Sebestyén Márta énekel. Szóval a Bohème a Dance kategóriába lett sorolva, ami végül is igaz is, bár nem hiszem hogy mindenki erre a zenére gondol, ha valami talpalóvalát szeretne kicsikarni a hátfiból. Ennyi talán elég is lesz figyelemfelkeltés gyanánt...



## SOUL ASYLUM - LET YOUR DIM LIGHT SHINE

MC\CD

A történet még 1981-ben kezdődött Minneapolisban egy középiskolában. Itt futott össze Dan Murphy és Karl Mueller, majd némi zenélgetés után csatlakozott hozzájuk Dave Pirner. Megalapították a Loud Fast Rules nevű zenekart, majd később nevet változtattak, ekkor vette fel a zenekar a Soul Asylum nevet. Első kislemezüket 1983-ban rögzítették, a címe Say What You Will. A nyolcvanas években felvettek még néhány lemezt és gyakorlatilag állandóan turnéztek, több-kevesebb sikerrel. 1991-ben a csapat a Calumbiahoz szerződik, majd 1992 végén megjelenteti a Grave Dancer's Union c. lemezt. Az albumot a Shave és a Black Gold című dalokon kívül a talán legismertebb Runaway Train c. sláger rápili a csúcsra és szerez sok rajongót a csapatnak. A siker több mint tíz év koncertezés után született meg és végre kiközösítette az együttes tagjait a már-már monotónná váló életritmusból, valamint visszaadta az önbizalmukat. Ezt lehet is hallani az új lemezen, amely a fent olvasható címet viseli. Ahogy Dave, az énekes-gitáros mondja: "Nem akarunk kommersz slágerzenét csinálni, hiszen ezzel igen sokan próbálkoznak. Azt hiszem soha nem fogjuk a slágerlistákat nézegetni és siker esetén a mellünket dörgetni, hogy ezt mi csináltuk. Ez nem fontos." Az új lemezen tehát tíz-négy dal található az amerikai élet mindennapjaiból, megfűszerezve egy-két dologgal, például felbukkan néhány kettejű amerikai elnök is a dalokban. Miután erről a zenéről nem igazán lehet sokat mondani a bevett kategóriák felhasználásával, inkább meg kell hallgatni.

STILLA

## SONY MUSIC JÁTÉK • SONY MUSIC JÁTÉK • SONY MUSIC JÁTÉK

E HAVI KÉRDÉSÜNK MICHAEL JACKSON-HOZ KAPCSOLÓDIK:

MINDEN IDŐK LEGNAGYOBB PÉLDÁNYSZÁMBAN ELADOTT LEMEZE A THRILLER? MENNYI IS EZ KB.?

A. 5 MILLIÓ B. 10 MILLIÓ C. 47 MILLIÓ

A HELYES MEGFEJTÉST BEKÜLDÖK KÖZÖTT 10 DB CD-T SORSOL KI A SONY MUSIC.

CÍMÜNK: GURU 1399 Bp. Pf 701/765 BEKÜLDÉSI HATÁRIDŐ: AUGUSZTUS 5.

HA EZEKRE ÉS MÁS SONY MUSIC ÚJDONSÁGOKRA IS KIVÁNCSI VAGY, KERESD TÖBBEK KÖZÖTT A KÖVETKEZŐ HANGLEMEZBOLTOKBAN:

TOP 13 BT. 3300 Eger, Sándor Imre u. 1-3. • MAXI MUSICLAND 4400 Nyíregyháza, Dózsa György u. 2. • SOLO MUSICLAND 4032 Debrecen, Riac utca 57. • SATURNUS Hanglemezbolt 1061 Budapest, Andrássy ut 3. • BLUES BAGOLY Kárpát és Zene Szalon 9400 Sopron, Vörkertület 49. • Juhász Könyv és Zeneműbolt 2100 Gödöllő, Dózsa György út 5-7. és 3100 Salgótarján, Fő tér 1. • OMEGA ZENEBOLT Zalaegerszeg, Centrum Áruház • PIKOLÓ LEMEZBOLT 9700 Szombathely, Szelestei L. u. 8. • CD BÁR 1061 Budapest, Székely M. u. 10. • DIGITAL 1085 Budapest, József krt. 49. • VIOLIN Lemezbolt 1094 Budapest, Ferenc krt. 19-21.

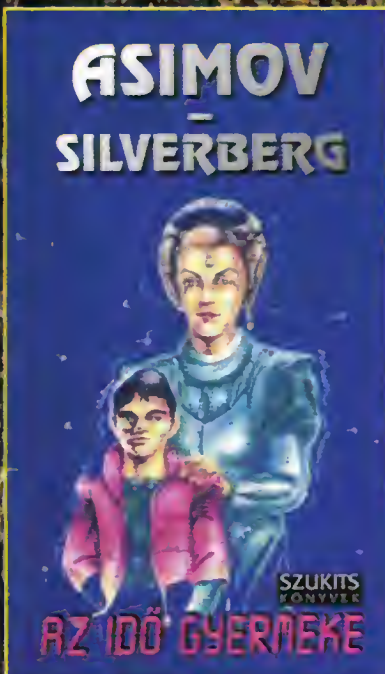


# Külvilág



ÚJ

## VALHALLA KÖNYVEK



### Asimov - Silverberg : Az idő gyermeke

Sajnálatos tény, hogy olyan témákat amelyek jók voltak egy SF novella erejéig, később némi erőlködéssel regénnyé túlnak fel. Ebből néha jó dolgok is kislülhetnek, lásd a Leszáll az éj c. regényt, szintén a fenti szerzőpáros műveként. Ebben a könyvben csodálatosan bomlik ki a korábban novellatombába sűrített cselekmény, mindvégig fogva tartva az olvasót. Az idő gyermeke c. könyvről sajnos ez nem mondható el, bár a szerzők mindent megtesznek azért, hogy a feszültség végig az olvasóval maradjon. A téma viszont ezt nem nagyon teszi lehetővé. Röviden a sztori : időgép segítségével a huszonegyedik századba hoznak egy neandervölgyi ősembergyereket. Miután ez a kísérlet sikerül, megpróbálják beilleszteni a gyereket a 21. század elejének életformájába. Ezt a heroikus küzdelmet a gyerek mellé felvett gondozónő szemszögéből ismerhetjük meg, aki beszámol a gyermek fejlődésének tázásairól. A gyerek négy év alatt sok mindenen átmege a Sztáziskutató Intézet falai között. Közben néha-néha bepillanthatunk annak a törzsnek az életébe is, amelytől a gyereket elhozták, ill. az ő szemszögükből az Istennő magával vitte. Lassan-lassan azonban kihuny az érdeklődés a gyerek iránt, mindenki az új középkori projektre figyel, melynek célja egy középkori parasztot átragadni a jövőbe. Így aztán megszületik a döntés, vissza kell vinni a gyereket a saját korába. Csak a nevelőnője tart ki amellett, hogy ennyi idő után már nem szabad visszavinni, de nem hallgatnak rá. El is indítják az átviteli folyamatot, de ekkor drámai esemény következik be. Nos, ennyi. Ha ezt elolvastad, akkor vedd úgy, hogy nagyjából minden érdemlegesen tudsz a 255 oldalas könyvből, kivéve természetesen a slusszpoént, ami kb. 3 perces kemény fejtörés után kitalálható. Féltreírás ne essék: ez egy nagyon jól megírt könyv, mindössze az a bajom vele, hogy némileg unalmas, mint az már a fentiekben is próbáltam érzékeltetni. Aki szereti Asimov ill. Silverberg közös stílusát, amelybe egyébként mindketten a pozitív dolgokat adták, az nyugodtan vegye meg a könyvet, nem fog csalódnai. Csalódnai csak azok fognak, akik a remek stíluson kívül valami történetet is várnak a nagyhírű szerzőpárostól, a remekül megírt kis részleteken kívül is. De ezt már neked kell eldöntened...

### J.R.R. Tolkien - A Gyűrű keresése

Középtőlde-rajongók figyelem! Itt egy újabb kötelező olvasmány sokunk kedvenc világának jobb, pontosabb megismeréséhez. Christopher Tolkien, az író fia válogatta ezeket a történeteket, amelyek újabb részletekkel szolgálnak e világ történelméből. Most az első rész jelent meg. Befelejeztelen regék Középtőlde-ről és Númenor-ról alcímmel. Csak néhány cím a tartalomról, bízom benne, hogy vannak olyanok, akiknek nem lesznek teljesen idegenek a címekben szereplő személyek, helyek, tárgyak stb... Tehát: Tuor Gondollinba jöveteléről, Húrin gyermekének története, Galadriel és Celeborn és a lórien Amroth király története, Amroth és Nimrodel és nem írok többet azért sem. Figyelem, a könyv végén néhány eredeti térkép található! Megfontolást érdemlő tény viszont, hogy a Szilmarilok c. könyv ismerete legalábbis ajánlott, szerintem nem elég csak a Gyűrűk Ura ismerete. Továbbá inkább csak azok vegyék meg ezt a kötetet, akiket mélyebben érdekel ez a világ, nem riadnak vissza jó pár oldalnyi jegyzettől, megjegyzéstől, akik hajlandók némi nyelvészeti fejtegetést is befogadni, szóval tényleg csak igazán rajongóknak ajánlanám a kötetet, nekik viszont nagyon, hiszen ismét új szemszögéből nézhetünk egy-két ismertebb eseményre, alakra. Nagyon üdvözlendő a tény, hogy nálunk is megjelennek ilyen kötetek, amelyek nem kizárólag a közönségsikerre hajtanak. Igaz, hogy BP-en van már egy bolt, ahol ékes angol nyelven ugyan, de majdnem bármilyen beszerezhető. Egy szóval aki nem mélyed el Középtőlde történelmében, az inkább hagyja ki ezt a könyvet.

STILLA

### Plusz egy könyv...

Miután végre megjelent jó néhány könyv, így most hármat ragadnék ki a választékból, amely remélhetőleg egy ideig legalább ezen a szinten marad...

#### Dale Avery - A Renegát

A M.A.G.U.S. kedvelőinek jó hír, hogy újabb kötet látta meg a napvilágot, amely Ynev történetének egy igen érdekes mozzanatát ragadja meg. Történt pedig, hogy a sivatag mélyén újraéled egy régen elfeledett amund isten, Amhe-Ramun. Krán és Pyarron csap össze, vagy inkább összeteg a közös ellenség ellen? Érdemes utánajárni a választásnak. A manifestációs háború előtörténete igencsak sok izgalmat tartogat az olvasó számára, hiszen erről a korszakról még nem jelent meg egy történet sem, ha jól tudom. Mindenesetre reméljük, hogy lesz folytatás...



# DEMOLÓGIA

Howdy Amiga Sceners!!!

Az e havi szám nyitásként sokak kívánságát kielégítve, leközlök egy olyan anyagot, amely közvetett módon ugyan, de mégiscsak hozzá tartozik a demologia, a demotörténelem teljes értékűségéhez. Remélem az érintettek a legnagyobb megelégedésével fogadják majd a hirt, miszerint megjelent a:

## The Video Game Soundmakers / Maniacs Of Noise!!

Feltételezem sokak emlékében él még a C-64 scene legendás zenészeinek gyűjtőneve, a Ma-



niacs Of Noise. Nemrégiben kaptam meg Jeroen Tel-től, a csapat egyik kiváló tagjától "The Video Game Soundmakers" nevet viselő CD albumot. A hanganyagban egyaránt fellelhetjük mind a régi, hamisítottan computerzax, mind pedig az új kor stílusjegyeit viselő techno irányzatot. Ezen gerincvonalon kívül még számos egyéb műfajt is magában rejt



a nem egészen hatvan perces nyomulás. Akinek sikerült telkeltenem az érdeklődését egy megrendelés erejéig, annak várom levelét. A borítékot a szerkesztőség címére legyetek szívesek címezni, feltüntetve

rajta minél nagyobb karakter-készlettel személyemet. A továbbiakról levélben tájékoztatlak benneteket. A kérésem pedig ezzel kapcsolatban még csak annyi, hogy megcímzett, bélyeggel ellátott válaszborítékot is legyetek szívesek küldeni. Most pedig lás-suk, mit tudok ma tőltől a továbbiakban.

## Hopefully dead / Oxyron

Code: Axis  
Raytrace: TTS  
Music: Union

Pár évvel ezelőtt, amikor a C-64 scene elveszítette nagyjait, mentősergként vonult be a demozás történetébe ez az igen aktív banda. Műveiket szemlélve bizonyítást nyer, hogy a jó öreg gépen mindent meg lehet csinálni, amit bármilyen egyéb tákolmányon. Teltek múltak az évek, és a crew mit sem veszített népszerűségéből. Mára pedig már az Amigás szekciójuk is biztos alapokon nyugszik. Alkotásaikból kiderül, hogy nemcsak a jó code-ra, hanem a tantázia-

dús design-ra is kellő figyelmet fordítanak. Úgy mint: wormhole effektus, amely egy ör-



vényt szimulál, ami textúra feltétel nyel el egy végtelenített algoritmus hatására, vagy a Spacecut rutinjuk, amely két egymásba áthatást képező

textúra box mögött nem rest még egy plazmát is mozgatni.

A

sajátjuk, mégis megemlítenő, hiszen ők forgatták meg az egészet először a képernyő sik-



## DREAMWALKER

jában. Pihenésre nincs idő náluk. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint az, hogy máris készül új, minden bizonnyal talprengető produkciójuk 64I-en.

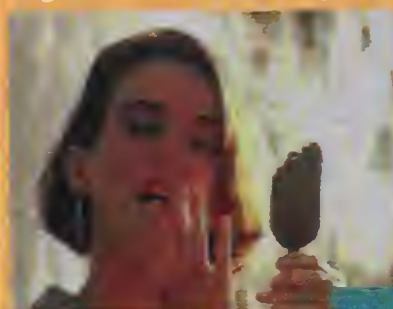
## Dreamwalker / Freezers

Code: Sputnik  
Graphics: Imperator  
Musics: Dreamer

A lengyel headquarter-ű group már az eddigiek során is bizonyította rátermettségét, most pedig újra nekiveselkedett, hogy hírnevét öregbítse egy music disk által. Az "United Arts Company Inc." animációjával nyitnak, amely meglepően filmszerű kezdés megvalósítá-

## Magnum / Ultravision

Egy igen érdekes művel néz farkasszemmel aki ama vetemedik, hogy betöltsse ezt az Music Television-t majmoló stuffot. A felvonultatott képek egytől-egyik a Magyar Televízióból is ismert Magnum reklámból lettek kidolgozva. soundx-nek pedig a



gondolom sokak által ismert Beavis and Butt-head ládája beszólásai lettek bevágva. Már éppen reménykedtem, hogy nem látott hőseinket viszont, de sojna ez csak illu ábránd

maradt, ugyanis az endpartban kezdetét vette a tombolás a Loser-re. Nagyvonalúan meg bocsátottam: eddigi teljesítmé-áradatuknak, és gyorsan nyomtam három gombot mielőtt újra letárolásztottak volna.





sát tette lehetővé számukra. A menürendszer igen ötletesen, némiképp talán egy kicsit drasztikus formában van kidolgozva. Utóbbin a körbe-körbe keringő szemgolyók látványát értem. A zenék pedig egyöntetűen újak a számítógép világában. Nem igazán akartam hinni a tülemnek, amikor a tiroli mulatós táncok egy csoportját tettedeztem, illetve tuty-

pet kaphatunk a Commodore sorsának alakulásáról egészen a születéséig napjainkig. A témák igen széles skálán helyezkednek el. Betekintést nyerhetünk vallási kérdésekbe, illetve különböző, scenetagek által írt fordulatok novellákba. Végül



pedig egy beszámolót olvashatunk a római Pixel Art Expo történetéről, amelyről annyit illik tudni, hogy ugyanúgy competitionok vannak, mint egy nagy partyn, csak éppen jóval professzi-

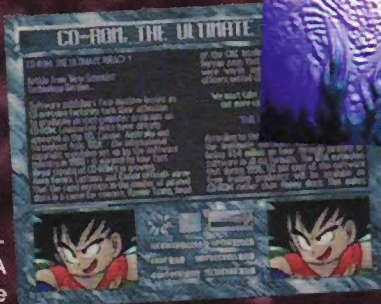


tyengetős, csúljogató (remélem elég népiesen tejezem ki magam) dallamok csendültek fel. Ebben a pillanatban már tudtam mi hiányzott az életemből. Mellesleg megjegyzem, hogy ilyen zenét megírni nem éppen lányálom. Érdekes tehát reset előtt teltigyeini arra, milyen technikai apparátust igényelt ezen modulok elkészítése az alkotó részéről. Utóbb hűden zax-ok jelenlétét tapasztaltam a funkció billentyűk által, azonban a stílus továbbra sem nyerte el tetszésemet. Persze kinek a pap, kinek a papné, kinek a lánya.

#### D.I.S.K. #10 / Gods

Avagy: Digital Information Service for Computer freaks. A norvégok, és egyúttal a scene legrégebbi diskmag-ja Idén májusban jubilált. Jubileumi számukban rengetek olyan cikk jelent meg, amely az úgynevezett TFS-ekhez (True Scene Freaks) szól. Bepillantathatunk Ra / Sanity, Mr. Hyde / Andromeda, illetve Nighthawk / Rebels magánéletébe. Rengeteg fontos információt gyűjthetünk be arról, hogy hogyan kell a megfelelő proggy nyelvet kiválasztanunk egy adott feladatra. Természetesen sohasem telejtve azt el, hogy Intel Outside. Ké-

onáltsabb szervezőgárda biztosítja a teletjethetetlen élményeket.



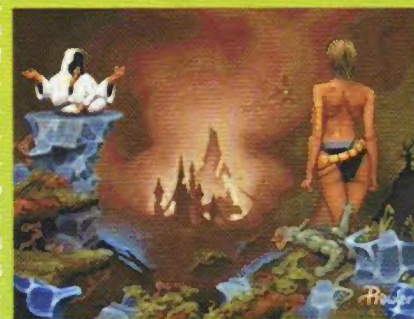
#### CHIT CHAT #15 / Mirage

Bátran állíthatom, hogy ez a mag egyike azon scenetermeknek, amelyek a lehető legtrisebb hírekkel, és újdonságokkal rukkolnak elő a nagyközönség igényeinek kielégítése céljából. A mostani szám sem okozott csalódást, amelyre jellemző, hogy például Facet, a chart-ok élére magát betéskelő grafikus kizárólag itt volt hajlandó beszámolni elsőnek a "No more lies" címet viselő, az

## Tato / Passion

(Code: The Whistle • Gfx: Prowler • Music: Cutcreator)

Újabb dán szekla alakult a scenetagek legnagyobb örömeire / bánálatára. A dentroban ugyan nagyrészt csak a csapat jelenlegi felállása, és a jövőben kibocsátásra kerülő műveik ecsetelése van terítéken, de az igen jó grafikai, és bolondos audio aláfestés mellett. Ha a crew-t alkotó tagok listáját jobban szemügyre vesszük, megállapíthatjuk, hogy nem kezdő banda. A címerük egy, a szájában bevásárló kosarat cipelő eb, amelyet miután elkönyveltünk, gyorsan bevektorizálnak a nagyobb nyomtaték kedvéért. Igen érdekes az effekt, ugyanis a képernyő színével megegyező palettájú az ábra, és csak akkor tűnik elő, ha a kék színű rasterbar-ok keresztül futnak rajta. Remélem nemsokára egy napon említhetjük őket a Polka Brothers-szel.



elkövetkezendő hetekben megjelenésre kerülő slideshow-járól. Külön érdekessége a dolognak, hogy minden egyes kép saját alkotás lesz. Facetnak nem titkolt szándéka az sem, hogy ezzel egyúttal talán lehetősége lesz arra is, hogy

pótlás. Ezt azzal magyarázza, hogy az elkészített játékot a crackerek introkkal ellátva feltörik, az introk egy idő után demokká válnak, végül pedig gamegyártás lesz a végeredmény, amelynek megjelenését az újdonsült crackerek már alig várják egy kis törés erejéig. Az újságban egyébiránt található még egy Birthday menürendszer is, amiben a leghíresebb szintagek születési adatait közlik le. Itt aztán elcsodálkozhatunk, ki hány éves is valójában. Biztosíthatlak benneteket, én is meglepődtem, milyen széles korosztály érdekelt az ügyben.

Rainbow / Chromance

(Köszönet illeti Lord / Absolute-ot azon képekért, melyek tőle kaptunk.)

közvetett módon ösztönözze a scene többi grafikusait is egy kis kreatív-

tívásra.

Érdekes cikket olvashatunk a széna életének körtolyamáról, amely azt hivatott megjeleníteni, hogy a software házak által elcsábított demomakerek helyett folyamatosan lesz után-





# TOPLISTA



## TOP 10

UFO - Enemy Unknown  
Pizza Tycoon  
Dune II  
Pinball Illusions  
Genesis  
Settlers  
Sim City 2000  
Ishar III  
Sensible Golf  
Valhalla II

Ponyvaregény  
Forrest Gump  
Vírus  
Nyakunkon az élet  
Holt költők társasága  
4 esküvő és 1 temetés  
Zaklatás  
Született gyilkosok  
Szenvedélyek viharába  
BRIAN élete

K240  
Settlers  
UFO  
Genesis  
Dune II  
Syndicate  
Battle Isle  
Transartica  
Populous II  
Powermonger

## BEAR's TOP 10

## DEL & CSONGOR FILM TOP 10



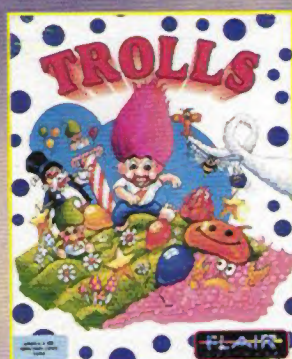
R-TYPE II



KNIGHTMARE



OPERATION  
COMBAT



TROLLS



FALCON

AMIGA programok mindenkinek!  
A programok ára: 1599 Ft  
A megrendeléseket a következő címre várjuk:  
GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765





# LEMEZ MELLÉKLET

## SENSIBLE GOLF

A remek golf program játszható demoja.

## JIV V1.22

A PD Zónában ismertetett képnézegető program.

## SIEGE OF THE BEAST

Shareware táblás játék.

## DOGFIGHT V1.2D

Lövöldözős freeware játék, nagyon jó buli egymás ellen játszani vele.

## ASSEMBLY

Az újságban leközölt assembly lista.

A lemezt előfizetőink ingyen kapják meg, de megrendelhető önköltségi áron a szerkesztőség címén is:

GURU  
1399, Budapest Pf. 701/765

A lemez ára (postaköltséggel): 150 Ft

# TÁBOR

Ugye Te is tudsz a táborunkról? Nos, ha nem tudnál róla akkor sürgősen olvasd el az előző számban az információkat a nyári nagy közös nyaralásról.

Még most sem késő talán, hogy Te is velünk táborozz Nagyvisnyón 1995. augusztus 20-27-ig.

Jelentkezz a GURU  
címén:  
GURU 1399 Bp.  
Pf. 701/765







## AUTOMEX Amerikai-Magyar Kft.

1077 Bp. Wesselényi u. 21.

Tel.: 268-0885, Fax: 267-8546

## CD-BYTE

1027 Bp. Fő u. 92.

Tel./Fax: 202-6438, 06-30-406-138

# Minden áron versenyben!

Ha egy CD-t máshol kedvezőbb áron kínálnak, mi még olcsóbban adjuk majd oda! Boltjainkban 40.000 CD közül választhat.

## ASTORIA ÜZLETHÁZ

1072 Bp. Rakóczi út 4-6.

Tel.: 267-9463, Fax: 267-9463

## ARZENÁL ÁRUHÁZ

1076 Bp. Thököly út 2.

Tel./Fax: 322-3817

Az első CD-ROM katalógus, mely CD lemezen jelenik meg. Több, mint 1200 lemez címe és részletes tartalma mellett megtalálhatók a CD-k borítói true color és 256 színű változatban is. A teljes lemezkapacitást kitöltő katalógus-adatbázishoz kapcsolódik több most megjelent, illetve hamarosan piacra kerülő magyar CD demója is. A katalógus keretprogramja Windows alatt működik, könnyen kezelhető, 44 féle keresési opcióval rendelkezik. A kiválasztott tételekről automatikusan megrendelést is nyomtathat. A következő szám megjelenése júliusra várható, melyben számot adunk a legújabb multimédiás hard-



Az első hazai CD-ROM, amely teljes mértékben kihasználja a multimédia nyújtotta lehetőségeit. A CD-n az igényes rockzenét játszó Topó Hungarock Tripp együttes zeneszámai mellett a legkorszerűbb multimédiás fejlesztésszerrel készült program szórakoztatja a felhasználót. Teljes képműködés, az együttes tagjainak képes életrajzait tartalmazó enciklopédiát és még sok érdekességet láthatunk. A program látványcentrikus, minden korosztálynak ajánlott.

Dívtas, szintetizátor hangzású sokra épülő techno-disco zenét hallhatunk a három tehetséges fiatalból álló N.R.G. együttes újdonságnak számító CD-jén. Az Amerikában is megjelent lemezen a fíz zeneszám mellett az amerikai Powersource kiadó legújabb 50 játékpogramja található az első track-en. A játékok Windows alatt futtathatók és remek kikapcsolódást nyújtanak zenehallgatás közben.

Jogalkalmazási számítógépes rendszer. A már jól ismert, referenciálként rendelkező Hatályos Magyar Törvény- és Jogszabály gyűjtemény most egy új, mindenki számára elérhető konstrukcióban kerül forgalmazásra. Frissítés is rendelhető hozzá. Több mint 5000 jogszabály, 1988 óta megjelent Magyar Közlönyök teljes szövege, 30.000 kifejezést tartalmazó tárgymutató, egyszerű keresési rendszer.



## TOSHIBA, SONY 76 E

4x SPEED CD-ROM

DRIVE +

10 CD LEMEZ

28.990,- Ft

## BITMAX 885!

Már működik.

NON STOP

Tel.: 267-9918

## Hardware-M

1067 Bp. Csengery u. 55. Tel.: 132-6841

Az olcsó is lehet jól!

286-os már 18.000,- Ft-tól

386-os már 25.000,- Ft-tól

486-os ..... HIVJON!!!

## Hangposta és FaxBank

4 ONLINE VONAL

Tel.: 267-9916

Éjjel-nappal lekérhető naprakész ingyenes információk!

## Új Cd-k, Szuper árak

Dark Forces 5990,-

System Shock 6990,-

...hef árák, nagy kedvezmények

## Postai utánvét

Tel.: 267-9919

1410 Bp. Pf. 185

Gyors, kényelmes.

## Mentse, ami menthető!

ADATARCHIVÁLÁS

3000.-Ft, lemezzel együtt

Ha kicsi a winchestere, tárolja adatait saját CD-ROM-on.

Legyen Ön is klubtagunk!

Az átlagos 20 %-os kedvezmény mellett vásárlásaival értékes nyereményeket, amerikai utazást nyerhet!

A részletekről kérje ismeretőnket üzleteinkben.

Áraink az áfát nem tartalmazzák!



Ez a CD az angolul tanulni vágyók számára nyújt érdekességeit, tananyagát, leckéit, tesztjeit és kiejtés gyakorlataitval elsősorban az élő, beszélt nyelv elsajátításához nyújt páratlan segítséget. Mindenkinek ajánljuk akik szeretnék autódiktáló módon tanulni. További lehetőség, hogy mód van arra, hogy a kitöltött tesztet a szerzőknek visszaküldjük, akik kijavítják.

Ezen a CD-n két József Attila verset találunk. A versek (Alfréd, Bethleni királyok) magyar, angol, esperantó, francia, német, orosz és szlovák nyelven is elhangzanak, képanyaggal kiegészítve. A CD-n található játékok és megzenésítések segítségével fokozhatjuk a gyerekek érdeklődését az irodalom iránt. Mindmáig ez a legsikeresebb gyerekeknek szánt CD-ROM-os hazai irodalmi összeállítás.

